

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
MENGUNAKAN MEDIA *SNADER GAME* DI *PLAYGROUP* DAN TPA
ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Risah Arijani
NIM 09111244050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2013**

PERSETUJUAN

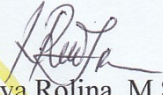
Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN MEDIA *SNADER GAME* DI *PLAYGROUP* DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Risah Arijani, NIM 09111244050 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,


Dr. Ch. Ismanati
NIP. 196220326 198702 2 0001

Yogyakarta, September 2013

Pembimbing II


Nelva Rolina, M.Si
NIP. 19800718 200501 2001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013
Yang menyatakan,



Risah Arijani
NIM. 09111244050

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN MEDIA *SNADER GAME* DI *PLAYGROUP* DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Risah Arijani, NIM 09111244050 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ch. Ismanati	Ketua Penguji		20-09-2013
Muthmainnah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		19-09-2013
Hb. Sumardi, M. Pd.	Penguji Utama		13-09-2013
Nelva Rolina, M. Si	Penguji Pendamping		17-09-2013

Yogyakarta, 09 OCT 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

- Manusia akan mempunyai arti bila bisa bermanfaat bagi dirinya terlebih bagi orang lain.
- Kehidupan harus berjalan, walaupun setumpuk masalah harus diurai satu persatu, jalani dengan kesabaran dan yakin bahwa Tuhan akan memberikan karunia indah pada saat yang tepat.

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini dengan penuh kasih sayang teruntuk:

- 1. Suami dan anak-anak tercinta, terima kasih atas doa, dukungan, serta perhatian yang selalu diberikan selama ini,*
- 2. Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah selalu memberikan dukungan,*
- 3. Almamater tercinta,*
- 4. Nusa dan bangsa.*

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
MENGUNAKAN MEDIA *SNADER GAME* DI *PLAYGROUP*
DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH
GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh
Risah Arijani
NIM 09111244050

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan pada peserta didik Kelompok Bermain (KB) Teratai yang berjumlah 17 anak. *Setting* penelitian dilaksanakan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah. Penelitian dilakukan dengan dua siklus tindakan. Rancangan penelitian mengacu pada modifikasi rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc.Taggart. Pemerolehan data diambil dari lembar observasi/pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *snader game* yang dilaksanakan dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Media permainan *snader game* yang digunakan dalam pembelajaran merupakan permainan aktif dan terbimbing yang memenuhi unsur-unsur seperti: menyenangkan, aktif, dan aturan permainan yang dipatuhi. Tingkat keberhasilan penelitian mencapai hasil yang sangat memuaskan, peningkatan yang signifikan, dimana secara keseluruhan anak dapat memahami materi dengan baik. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu kondisi pra tindakan sebesar 17,6%, pada siklus I sebesar 41,1% dengan peningkatan 17,6%, dan pada siklus II sebesar 76,5 dengan peningkatan 35,4%, artinya adanya suatu peningkatan yang lebih baik dan hasilnya sangat memuaskan peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II. Dimana secara keseluruhan anak dapat memahami materi dengan baik.

Kata kunci : *membaca permulaan, media snader game, kelompok bermain*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

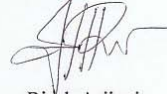
Pelaksanaan penelitian dan penyusunan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Ketua program studi PG PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Ch. Ismaniati, dosen pembimbing utama skripsi yang bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, dan perhatian kepada penulis selama penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
4. Nelva Rolina, M. Si, selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan berbagai kemudahan yang sangat berarti bagi penulis.
5. Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST, selaku Kepala *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah, atas segala bantuan, dukungan, dan perhatian yang diberikan.
6. V. Ari Vitri K, dan Mardi Harto, selaku guru kelompok bermain (KB) Teratai *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah, yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu pelaksanaan penelitian.
7. Suamiku dan anak-anak tercinta yang telah memberikan motivasi dan doa.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu saran dan kritik akan penulis terima sepenuh hati demi perbaikan lebih lanjut. Akhir kata, semoga karya sederhana ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,

Penulis



Risah Arijani

DAFTAR ISI

	hal
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Motto.....	v
Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Kemampuan Membaca Permulaan	10
a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan	11
b. Tujuan Umum Pembelajaran Membaca Permulaan	13
c. Tahap Mengajarkan Membaca	13
d. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.....	16
e. Proses Pembelajaran Membaca.....	19

2. Media <i>Snader Game</i>	22
a. Sejarah <i>Snader Game</i>	24
b. Pengertian <i>Snader Game</i>	25
c. Manfaat <i>Snader Game</i>	26
d. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Snader Game</i>	29
3. Penggunaan Media <i>Snader Game</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan.....	31
4. Karakteristik Anak Kelompok Bermain.....	35
B. Kerangka Pikir	36
C. Penelitian Yang Relevan.....	37
D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	41
C. Waktu Penelitian	41
D. <i>Setting</i> Penelitian.....	42
E. Desain Penelitian	42
F. Rancangan Penelitian	44
G. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Instrumen Penelitian	49
I. Metode dan Teknik Analisis Data	53
J. Indikator Keberhasilan	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. Kegiatan Rutinitas di <i>Playgroup</i> dan TPA Alam Uswatun Khasanah.....	55
2. Pembelajaran Membaca Permulaan di <i>Playgroup</i> dan TPA Alam Uswatun Khasanah.....	56
3. Kondisi Kemampuan Membaca Permulaan di <i>Playgroup</i> dan TPA Alam Uswatun Khasanah	58
4. Penerapan Media <i>Snader Game</i> untuk Meningkatkan	

kemampuan Membaca Permulaan	62
B. Deskripsi Hasil Penelitian	63
1. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	63
2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	76
C. Pembahasan	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian	41
Tabel 2. Kisi-kisi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.....	50
Tabel 3. Rubrik penilaian Kemampuan Membaca Permulaan.....	50
Tabel 4. Panduan Wawancara	51
Tabel 5. Jadwal Kegiatan di Playgroup dan TPA Alam Uswatun Khasanah	55
Tabel 6. Rubrik Penilaian Kemampuan Pra Tindakan	60
Tabel 7. Alokasi Waktu Pelaksanaan.....	63
Tabel 8. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	65
Tabel 9. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I Tahap Kesatu dan Tahap Kedua.....	68
Tabel 10. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I Tahap Ketiga.....	71
Tabel 11. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I.....	73
Tabel 12. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus I.....	74
Tabel 13. Langkah-Langkah Pembelajaran.....	77
Tabel 14. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Pertama.....	80
Tabel 15. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Kedua.....	82
Tabel 16. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Ketiga.....	83
Tabel 17. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II.....	85
Tabel 18. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus II.....	86
Tabel 19. Perbandingan Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Anak yang	

mampu membaca Permulaan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus	
II.....	92

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Oleh Kemmis dan Mc.Taggart	43
Gambar 2. Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Pra Tindakan.....	61
Gambar 3. Grafik Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Pra Tindakan	61
Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I.....	75
Gambar 5. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus I.....	75
Gambar 6. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II.....	87
Gambar 7. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus II.....	88
Gambar 8. Grafik Perbandingan Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Anak yang Mampu Membaca Permulaan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	99
Lampiran 2 Hasil Wawancara.....	111
Lampiran 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus I dan II.....	112
Lampiran 4 Gambar Proses Penelitian	123
Lampiran 6 Lembar Pernyataan Validasi.....	127
Lampiran 7 Surat Izin dari Universitas Negeri Yogyakarta	128
Lampiran 8 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Setda.....	129
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Bapeda	130
Lampiran 10 Surat Keterangan Izin Penelitian dari Sekolah	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di tingkat *Playgroup* atau Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yaitu anak yang berusia dua sampai dengan enam tahun. Menurut Maimunah (2010:17) mendefinisikan anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0–6 tahun. Sementara itu, menurut kajian ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0–8 tahun.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, Pendidikan usia dini khususnya KB dan TK sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003:4) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005:5). Maka tepatlah bila dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*), di mana anak sangat

berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Sebagai lembaga pendidikan pra-sekolah, tugas utama Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. Persoalan membaca, menulis, dan berhitung atau calistung memang merupakan fenomena tersendiri. Kini fenomena tersebut semakin hangat dibicarakan orang tua yang memiliki anak usia dini akan kekhawatiran anak-anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di Sekolah Dasar jika sedari awal belum dibekali ketrampilan calistung. Hal ini membuat para orang tua akhirnya sedikit memaksa sang anak untuk belajar calistung, khususnya membaca.

Selama ini pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai persiapan untuk memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena itu kegiatan yang dilakukan di Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK) hanyalah bermain dengan menggunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, tidak diperkenalkan di tingkat Taman Kanak-Kanak, kecuali pengenalan huruf-huruf, itupun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B.

Perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu Sekolah Dasar sulit diikuti jika anak-anak lulusan Taman Kanak-Kanak belum mendapatkan pelajaran membaca. Karena tuntutan itulah akhirnya banyak Taman Kanak-Kanak yang secara mandiri mengupayakan pelajaran membaca bagi anak-anaknya. Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak menguasai keterampilan membacasebelum masuk

Sekolah Dasar. Beberapa anak mungkin berhasil menguasai keterampilan tersebut, namun banyak pula diantaranya yang masih mengalami kesulitan.

Upaya untuk membantu anak usia dini agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, stimulasi tersebut harus dilakukan secara tepat dan aman khususnya mengajarkan pembaca permulaan terutama bagi anak Kelompok Bermain (KB). Fakta riil di lapangan menunjukkan bahwa sebagian orang tua dan pendidik masih terus melakukan praktik-praktik pengajaran yang memaksa anak, sebagaimana dinyatakan Vygotsky (Musfiroh, 2009:2) bahwa cara-cara pemaksaan dalam pembelajaran tidak akan membuat anak memperoleh ilmu, tetap justru akan kehilangan masa-masa emas proses pemerolehan mental. Masa anak-anak merupakan masa-masa bermain sekaligus masa-masa emas untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, anak dapat diberi berbagai materi asal sesuai dengan perkembangan mereka, yakni melalui bermain, sebagian orang tua masih memilih antara bermain dan belajar, sehingga ada pengaturan waktu bermain dan belajar. Belajar diartikan sebagai aktivitas produktif dan bermain diartikan sebagai aktivitas tak produktif. Padahal melalui bermain itulah anak bisa belajar.

Berdasarkan kondisi awal di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta dari observasi dan wawancara kepala sekolah, mengungkapkan bahwa kemampuan anak dalam kegiatan membaca permulaan masih rendah dan masih belum menunjukkan taraf membaca kata. Anak baru memasuki pengenalan huruf, beberapa anak belum bisa mengenal perbedaan huruf. Kegiatan yang selama ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan

membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta adalah melalui pemberian tugas seperti kegiatan mewarnai huruf abjad dan membuat huruf mengikuti garis titik (menebalkan). Dalam mengerjakan tugas yang diberikan, anak hanya duduk diam dikursi dengan tertib. Guru memberikan tugas mewarnai huruf dan membuat huruf mengikuti garis titik, anak terkesan hanya mengerjakan tugas dari guru tanpa mengenal bentuk huruf yang diwarnainya. Pada kegiatan membaca permulaan belum terlihat adanya pencapaian yang maksimal karena para guru belum menemukan cara yang terbaik untuk meningkatkan kemampuan membaca yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak, agar anak tidak tertekan dalam kegiatan membaca, sehingga anak dapat menyenangi kegiatan membaca permulaan.

Penggunaan media *snader game* adalah suatu usaha agar kegiatan pembelajaran di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta tidak monoton, membosankan, dan menjenuhkan. *Snader game* dipergunakan sebagai media peraga untuk memberikan kepada anak suatu tanggapan yang tepat mengenai hal yang dilihat. Bagi anak-anak media pembelajaran permainan akan sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami, karena media pembelajaran dalam bentuk *snader game* mampu melatih kemampuan membaca permulaan anak dan memotivasi anak untuk belajar dan bersosialisasi. Inilah yang membuat peneliti memiliki gagasan menjadikan *snader game* sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk anak *Playgroup* dan TPA agar anak-anak dapat belajar sambil bermain.

Media *snader gam* merupakan modifikasi permainan ular tangga. *Snader game* adalah sebuah plastik *flexy* bergambar, ukuran papan permainan 3 m x 4 m, yang terdiri atas kotak-kotak yang berjumlah 26 buah sesuai dengan jumlah alfabet, masing-masing kotak berukuran 50 cm x 50 cm. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 sampai dengan 26. Kotak-kotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Ada pesan atau perbuatan baik, ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik dijanjikan dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan penurunan ke kotak lebih rendah melewati ular.

Media *snader game* diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar. Seperti disampaikan oleh Hamalik (Arsyad, 2006:16), bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada anak. Media akan dapat menarik minat anak dan akhirnya berkonsentrasi untuk belajar dan memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, media *snader game* digunakan sebagai program pengajaran membaca permulaan untuk anak-anak, sementara jika melihat prinsip-prinsip penerapannya, media *snader game* ini memiliki beberapa kelebihan dalam memperbaiki dan mempercepat proses membaca. Maka peneliti ingin mengetahui sejauh mana “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Snader Game* di Playgroup dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping

Sleman Yogyakarta”, sekaligus memberi anak-anak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan membaca secara optimal sesuai minat dan usianya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal yang terkait dengan masalah penggunaan media *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam memberikan pembelajaran belum variatif, hanya duduk menyelesaikan LKA.
2. Masih banyak hambatan terutama dalam membaca permulaan antara lain sulitnya pemahaman dan kurang menarik sehingga belum tercapai hasil yang baik.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik, dan membosankan.
4. Orang tua masih beranggapan kalau bermain diartikan sebagai aktivitas yang tidak produktif.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada satu bahasan masalah upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta?

D. Perumusan Masalah

Agar penelitian dilaksanakan dapat terarah dan mencapai hasil yang diinginkan maka diperlukan rumusan masalah yang menjadi dasar dan acuan dalam pelaksanaan penelitian, perumusan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta.
 - b. Diperolehnya dasar penelitian berikutnya.
 - c. Terjadinya pergeseran dari paradigma mengajar menuju paradigma belajar yang mengutamakan proses untuk mencapai hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Meningkatnya kemampuan membaca permulaan melalui pengembangankreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diperolehnya strategi pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran membaca permulaan bagi anak Kelompok Bermain (KB).

c. Bagi Kepala Sekolah

Diperolehnya masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.

G. Definisi Operasional

Media *snader game* adalah modifikasi permainan ular tangga yang digunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan, adapun kemampuan yang dimaksud disini tentang kesadaran fonemik yaitu:

- a. Kemampuan mengenal huruf diartikan sebagai kemampuan menyebutkan bunyi huruf.

- b. Kemampuan membedakan tulisan dan gambar diartikan sebagai kemampuan membaca bunyi ujaran yang berkaitan dengan bentuk dan jenis gambar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka yang dimaksud *snader games* sebagai media belajar membaca permulaan bagi anak usia dini dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan anak usia dini dalam meningkatkan belajar membaca permulaan dengan menggunakan media *snader game* untuk memahami dan diucapkan atau dibaca anak yang sedang belajar di Kelompok Bermain(KB).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Membaca Permulaan

Salah satu prinsip perkembangan menyatakan bahwa perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Proses kematangan adalah terbukanya karakteristik yang secara potensial ada pada individu dan berasal dari warisan genetik (Hurlock, 1999: 28). Beberapa proses belajar berasal dari latihan atau pengulangan suatu tindakan yang nantinya menimbulkan perubahan dalam perilaku (Hurlock, 1999: 29). Kematangan menentukan siap atau tidaknya seseorang untuk belajar, karena betapapun banyaknya rangsangan yang diterima anak, mereka tidak dapat belajar dan menghasilkan perubahan perilaku sampai mereka dinyatakan siap menurut taraf perkembangannya. Havighurst (Hurlock, 1991: 30) menamakan kondisi kesiapan belajar yang ditentukan oleh kematangan ini sebagai *teachable moment*, atau saat yang tepat bagi anak untuk “diajar”.

Menurut Ahmad Susanto (2011: 83), membaca pada hakekatnya sudah dapat diajarkan pada balita, namun menurut penelitian Glen lebih efektif diberikan pada usia empat tahun daripada usia lima tahun. Bahkan, menurutnya, usia tiga tahun lebih mudah dari pada empat tahun. Jelasnya, makin kecil mudah untuk belajar, namun tentu semakin kecil usianya, akan sangat menuntut kesabaran pada orang tua atau guru yang mengajarkannya.

Pernyataan di atas memberi makna bahwa kematangan sangat berperan dalam menentukan waktu yang tepat hingga anak dinyatakan siap untuk belajar membaca. Anak yang berada pada masa peka untuk belajar membaca akan dengan mudah menerima dan menanggapi rangsangan yang diberikan padanya dalam bentuk huruf, suku kata, kata, atau kalimat. Anak pun akan cepat memberi respon tiap kali stimulus yang sama muncul, dan sebagai hasilnya anak akan menunjukkan perubahan perilaku sebagai indikator keberhasilan proses belajarnya, yang dalam hal ini berarti anak menguasai kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam membaca.

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Munandar (1999: 17), mendefinisikan kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Artinya seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya atau potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. “Membaca” berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan melafalkan apa yang tertulis.

Selanjutnya Poerwadarminta (1999: 623), bahwa “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan. Kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan untuk menguasai sesuatu yang sedang dihadapi. Dalam pembelajaran bahasa kemampuan membaca sangat diperlukan dan harus dimiliki oleh seseorang karena kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada

usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.

Broto (Mulyono Abdurahman, 2012: 158) mengemukakan bahwa membaca bukanlah hanya mengucapkan bahasa tulisan atau lambang bunyi bahasa, melainkan juga menanggapi dan memahami isi bahasa tulisan. Dengan demikian, membaca pada hakekatnya merupakan suatu bentuk komunikasi tulis. Sementara menurut Hartati (Ahmad Susanto, 2011: 84), membaca pada hakekatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membacabagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingat simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan membaca permulaan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental mengacu pada kecakapan. Kecakapan yang dimaksud adalah kemampuan atau kesanggupan siswa membaca dengan lafal, intonasi yang jelas, dan benar. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Siswa dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.

b. Tujuan Umum Pembelajaran Membaca Permulaan

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seorang yang membacadengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orangyang tidak mempunyai tujuan. Tujuan membaca pada anak usia dini menurut Brewer (Ahmad Susanto, 2011: 87), adalah tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan ini baru bagian awal dari kegiatan membaca. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Gordan dan Brown (Ahmad Susanto, 2011: 87) dalam mengajarkan keterampilan membaca perlu dipersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan perbendaharaan kata, keingintahuan anak tentang baca, dan perbedaan visual dalam membelajarkan keterampilan membaca.

Tujuan pengajaran membaca adalah agar anak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan benar dan tepat, dalam mengajarkan membaca hendaknya memberikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca yaitu: mengenalkan anak pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih ketrampilan anak untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara, dan pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan ketrampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

c. Tahapan Mengajarkan Membaca

Membaca merupakan proses yang kompleks. Proses ini melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Glen (Ahmad Susanto, 2011: 84) menjelaskan,

bahwa mengajar membaca harus dimulai dengan mengeja, dimulai dengan pengenalan huruf kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat. Belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak karena anak harus belajar huruf dan bunyi.

Sementara itu Mercer (Abdurrahman, 2012: 159-161) membagi tahapan membaca menjadi lima, yaitu:

1. Kesiapan membaca

Tahap perkembangan kesiapan membaca mencakup rentang waktu dari sejak dilahirkan hingga pelajaran membaca diberikan.

2. Membaca permulaan

Tahap membaca permulaan umumnya dimulai sejak anak masuk kelas satu SD, yaitu pada saat berusia sekitar enam tahun. Meskipun demikian, ada anak yang sudah belajar membaca lebih awal dan ada pula yang baru belajar membaca pada usia tujuh atau delapan tahun.

3. Ketrampilan membaca cepat

Ketrampilan membaca cepat atau membaca lancar umumnya terjadi pada saat anak-anak duduk di kelas dua atau kelas tiga SD.

4. Membaca luas

Tahap membaca luas umumnya terjadi pada saat anak-anak telah duduk di kelas empat atau lima SD. Pada tahap ini anak-anak gemar dan menikmati sekali membaca.

5. Membaca yang sesungguhnya

Tahap membaca yang sesungguhnya umumnya terjadi ketika anak-anak sudah duduk di SLTP dan berlanjut hingga dewasa. Pada tahap ini anak-anak tidak lagi belajar membaca tetapi membaca untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak-anak umumnya sebagai pembaca awal berada pada tahap membaca permulaan. Lebih khususnya, anak-anak berada pada tahap pertama dan kedua dalam proses membaca, yaitu tahap logografis dan alfabetis. Pembagian tahapan ini berdasarkan kemampuan yang harus dikuasai anak, yaitu penguasaan kode alfabetik yang hanya memungkinkan anak untuk membaca secara teknis atau secara benar, belum sampai memahami bacaan seperti pada tahap membaca lanjut.

Karakteristik mengajarkan baca tulis menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 28) membagi tahapan pemerolehan bahasa tulis reseptif anak dikategorikan ke dalam enam tahapan yaitu:

1. Tahapan diferensiasi

Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebutkan gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan.

2. Tahapan membaca pura-pura

Anak membaca tulisan tanpa mepedulikan informasi visual yang ada. Anak benar-benar menentukan sendiri kata-kata yang ingin diucapkan

tanpa memperdulikan tulisan yang ada. Belum ada korespondensi antara apa yang diucapkan (dibaca) anak dengan bahan bacaan.

3. Tahapan membaca gambar

Anak memperhatikan gambar tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambar. Anak menjabarkan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih.

4. Tahapan membaca acak

Pada tahap membaca acak anak sudah memperhatikan simbol.

5. Tahapan lepas landas

Anak dapat membaca dengan mengeja kata-kata, dan anak dapat menggabungkan huruf menjadi suku kata.

6. Tahapan independen

Pada tahap ini anak memahami apa yang dibaca. Sudah ada lagu kalimat (koma, titik) dan nada yang cepat. Anak sudah menguasai komponen tanda baca, dan makna teks juga sudah diperoleh.

d. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Menurut (Ahmad Susanto, 2011: 83) Membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram pada anak prasekolah. Membaca sudah dapat diajarkan pada balita. Anak prasekolah adalah anak berusia 3-6 tahun. Biasanya

mengikuti program prasekolah atau *kindergarten* menurut Biechler dan Snowman (Patmonodewo, 2003: 19). Sedangkan di Indonesia, umumnya anak mengikuti program Tempat Penitipan Anak (TPA) usia 3 bulan -5 tahun, dan Kelompok Bermain (KB) usia 3-4 tahun, sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya anak mengikuti program Taman Kanak-Kanak.

Tzu (Ahmad Susanto, 201: 84) mengatakan bahwa pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya, dan dapat membaca. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bahan-bahan untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak. Belajar bahasa, dan membaca bagi anak terjadi ketika anak memilih, mengamati, berpikir, berkata, bermain, membaca, mendengarkan dengan anak lain dan dengan orang dewasa yang memahami bagaimana mendorong kegiatan tersebut.

Piaget (Suyanto, 2005: 55) menyatakan anak berada pada tahap perkembangan kognitif preoperasional 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Ia mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis, anak sudah mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi keadaan yang akan terjadi pada waktu mendatang. Bahasa terdiri dari berbagai simbol yang dapat terungkap secara lisan maupun tulisan. Pemerolehan bahasa terjadi pada subtahap pemikiran simbolik tahap praoperasional tersebut,

sehingga menurut Piaget, bahasa merupakan hasil dari perkembangan intelektual secara keseluruhan, dan sebagai bagian dari kerangka fungsi simbolik.

Anak usia dini memiliki potensi yang terpendam untuk menjadi pembaca yang baik. Tahap perkembangan yang memungkinkan mereka mengerti simbol-simbol dalam bahasa memberi kesempatan untuk cepat belajar dan mengasah ketajaman berpikir. Selain itu, anak-anak sebagai pembaca permulaan umumnya memiliki kesadaran fonemis yang cukup baik dan sangat berguna dalam proses membaca. Karena itu, diperlukan adanya pemilihan metode yang tepat dengan harapan anak dapat belajar membaca dengan efektif, memanfaatkan segala potensinya, dan merasa nyaman dalam belajar menggunakan metode yang memperhatikan kebutuhan belajar mereka, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Jika anak sudah memiliki rasa senang membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan belajar membaca yang lebih kompleks. Kegemaran membaca ini akan lebih tepat bila sudah ditanamkan sejak dini, sehingga kegiatan membaca bukan menjadi suatu beban, melainkan suatu kebutuhan. Pembelajaran membaca pra sekolah harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya dengan kebutuhan, minat, perkembangan, dan karakteristik anak. Proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, harus diperhatikan, dan lingkungan belajar harus kondusif.

e. Proses Pembelajaran Membaca

Dalam pembelajaran membaca permulaan ada empat faktor yang mempengaruhi. Menurut Lamb dan Arnold (Farida Rahim, 2008: 16), faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah:

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

2. Faktor Intelektual

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut memengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan itu mencakup: (1) latar belakang dan pengalaman siswa di rumah; dan (2) sosial ekonomi keluarga siswa.

4. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup (1) motivasi; (2) minat; dan (3) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Abdurrahman (2012: 171-174) mengemukakan metode pengajaran membaca bagi anak pada umumnya, antara lain:

1. Metode membaca dasar

Metode membaca dasar pada umumnya menggunakan pendekatan eklektik yang menggabungkan berbagai prosedur untuk mengajarkan kesiapan, perbendaharaan kata, mengenal kata, pemahaman, dan kesenangan membaca. Metode ini umumnya dilengkapi rangkaian buku yang disusun dari taraf sederhana hingga taraf yang lebih sukar, sesuai dengan kemampuan atau tingkat kelas anak-anak.

1. Metode fonik

Metode fonik menekankan pada pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf. Pada mulanya anak diajak mengenal bunyi – bunyi huruf, kemudian mensintesiskannya menjadi suku kata, dan kata. Bunyi huruf dikenalkan dengan mengaitkannya dengan kata benda, misalnya huruf “a” dengan gambar “ayam”. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat sintesis daripada analitis.

2. Metode linguistik

Metode linguistik didasarkan atas pandangan bahwa membaca adalah proses memecahkan kode atau sandi yang berbentuk tulisan menjadi bunyi yang sesuai dengan percakapan. Anak diberikan suatu bentuk kata yang terdiri dari konsonan-vokal atau konsonan-vokal-konsonan, seperti “bapak” atau “lampu”. Kemudian anak diajak memecahkan kode tulisan

itu menjadi bunyi percakapan. Dengan demikian, metode ini lebih bersifat analitik daripada sintetik.

3. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Metode ini pada dasarnya merupakan perpaduan antara metode fonik dan linguistik. Perbedaannya adalah jika di dalam metode linguistik kode tulisan yang dipecahkan berupa kata, di dalam SAS berupa kalimat pendek yang utuh. Metode ini berdasarkan asumsi bahwa pengamatan anak mulai dari keseluruhan (*gestalt*) dan kemudian ke bagian-bagian.

4. Metode alfabetik

Metode ini menggunakan dua langkah, yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai huruf alfabetik dan kemudian merangkaikan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata, kata, dan kalimat.

5. Metode pengalaman bahasa

Metode ini terintegrasi pada perkembangan anak dalam ketrampilan mendengarkan, bercakap-cakap, dan menulis. Bahan bacaan yang digunakan didasarkan atas pengalaman anak.

Pembelajaran membaca yang dimaksud disini ialah proses pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Proses pembelajaran ini perlu diketahui, terutama bagi tingkat dasar, agar anak memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam pembelajaran membaca permulaan. Maka pembelajaran untuk anak usia dini harus benar-benar dilaksanakan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan, dan karakteristik

anak. Proses pembelajaran, alat-alat permainan atau media pembelajaran yang digunakan, harus diperhatikan, dan lingkungan belajar harus kondusif. Hal ini sangat penting, sebab bila anak mengalami kegagalan pada periode ini, akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak.

Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana agar anak tertarik membaca, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Jika anak sudah memiliki rasa senang membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan belajar membaca yang lebih kompleks. Kegemaran membaca ini akan lebih tepat bila sudah ditanamkan sejak dini, sehingga kegiatan membaca bukan menjadi suatu beban, melainkan suatu kebutuhan.

2. Media Snader Game

Adanya sebuah paradigma yang berkembang di masyarakat bahwa proses belajar itu identik dengan buku dan menulis, secara tidak langsung telah mematikan kreatifitas tenaga pendidik kita selama ini untuk mengeksplorasi system pengajaran yang dinamis dan efektif. Salah satu penyebab kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) adalah kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan media pembelajaran alternatif.

Menurut Wibawa dan Mukti (1993:8), media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media yang digunakan sendiri oleh anak. Media yang dipakai sebagai alat bantu

mengajar disebut *dependent* media. Sedangkan media belajar yang dapat digunakan oleh anak dalam kegiatan belajar mandiri disebut *independent* media. Sementara itu, Angkowo dan Kosasih (Musfiquon, 2012:32), berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.

Media sumber belajar adalah alatbantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan anak memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alatbantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima, guru dapat menggairahkan minat belajar anak. Melalui permainan-permainan tradisional sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran.

Media *snader game* adalah modifikasi dari permainan ular tangga, dan merupakan salah satu alat penyampai materi kepada anak. Media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada peserta didik. Dengan adanya media *snader game*, pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan dan dimana saja sesuai dengan yang diinginkan.

Dengan kata lain, dengan adanya media *snader game*, proses pembelajaran akan berjalan lebih maksimal.

a. Sejarah Snader Game

Ular tangga adalah *game* yang ditemukan dan dimainkan oleh orang-orang India sejak dahulu kala. Di India populer dengan nama Moksha Patamu yang ditemukan oleh guru spiritual hindu. Permainan ini disebut “*leela*” dan mencerminkan kesadaran hindu di sekitar kehidupan sehari-hari. Nama lainnya adalah “Tangga Keselamatan” yang lalu dibawa ke Victoria Inggris di mana versi barunya telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques di tahun 1892. Masuk ke Amerika oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley di tahun 1943 yang diberi nama “*Snakesn Ladder*” yang artinya “Ular Tangga” (<http://hafismuaddab.wordpress.com/2012/05/22/sejarah-permainan-ular-tangg/>). Permainan ular tangga menjadi bagian dari permainan di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama.

Menurut (<http://id.wikipedia.org/wiki/ular-tangga>), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada permainan

ular tangga, media permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10 x 10 kotak. Tiap kotak diberi nomer urut mulai dari nomer 1 dari sudut kiri bawah sampai nomer 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomer 11 baris kedua sampai 20 dan seterusnya sampai 100 di sudut kiri atas. Kotak-kotak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan. Ada pesan atau perbuatan baik, dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke kotak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan yang buruk dihukum dengan penurunan ke kotak yang lebih rendah melewati ular, sehingga dinamakan ular tangga.

b. Pengertian Snader Game

Menurut Jatmika (2012: 59), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak, yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil, dan beberapa kotak digambarkan sejumlah “tangga” atau “ular” sebagai penghubung antara kotak satu dengan yang lainnya.

Menurut situs (<http://id.wikipedia.org/wiki/ular-tangga>), ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular digambar di beberapa kotak yang menghubungkan dengan kotak lain

Berikut adalah beberapa aturan yang harus dipenuhi dalam permainan ular tangga agar mendapat hasil yang maksimal yaitu:

1. Setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah.
2. Dadu dilempar secara bergantian, kemudian lihatlah angka yang muncul pada dadu.
3. Bidak dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
4. Bila pemain mendarat di ujung sebuah tangga, pemain dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, ia harus turun ke kotak di ujung bawah ular tersebut.
5. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.
6. Biasanya, jika seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, ia mendapat satu kali tambahan giliran. Bila tidak, maka giliran akan jatuh kepada pemain selanjutnya.

Papan permainan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Modifikasi dapat dilakukan dengan cara mengganti peraturan permainan. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Tujuan permainan adalah bagaimana mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin.

c. Manfaat *Snader Game*

Kita mengetahui bahwa permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini tidak hanya berlaku di negara

kita saja, tetapi juga di berbagai negara lain di dunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial.

Dalam <http://www.ayahbunda.co.id> dijelaskan bahwa media permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah:

1. Mengenal kalah dan menang
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran
3. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan
4. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
5. Belajar memecahkan masalah

Sejalan dengan pendapat Jatmika (2012: 60), permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat bagi anak, diantaranya sebagai berikut:

1. Merangsang anak untuk belajar matematika

Yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga, dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.

2. Mengenalkan bentuk warna dasar pada anak

Dari permainan ini, anak dapat mengenal ragam atau variasi bentuk warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, dan bulat dengan beragam warna, biru, merah, hijau, dan lainnya

3. Mengenal kalah menang

Ketika bermain ular tangga anak bisa belajar bekerjasama, dan giliran bermain. Ia mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah-langkah permainan. Keasyikan sebuah permainan baginyajustru terletak pada peraturannya.

4. Mengasah kemampuan kognitif pada anak

Yaitu dengan mengajarkan sportivitas untuk mengakui kemenangan teman bermain. Selain itu, ia juga konsistensi dalam mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Dari permainan ini pula, anak belajar memecahkan masalah, bekerja sama, dan menunggu giliran.

Snadergame menekankan kompetisi, menang,atau kalah. Dari permainan ini anak belajar mengatasi ketegangan, apakah akan menang, atau kalah. Dari permainan ini pula anak tahu belajar memecahkan masalah, belajar bekerjasama, dan menunggu giliran. Dengan media *snader game* ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, anak juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena anak tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena anak merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah hal penting.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Snader Game*

Ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga menurut pendapat Jatmika (2012: 59) diantaranya adalah:

1. Setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah.
2. Dadu dilempar secara bergiliran, kemudian lihatlah angka yang muncul pada dadu.
3. Bidak dapat dijalankan sesuai jumlah mata dadu yang muncul.
4. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, pemain dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, ia harus turun ke kotak di ujung bawah ular tersebut.
5. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.
6. Biasanya, jika seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, ia mendapat satu kali tambahan giliran. Bila tidak, maka giliran akan jatuh kepada pemain selanjutnya.

Pada penelitian ini langkah-langkah penggunaan media *snader game* memiliki perbedaan aturan yang sedikit berbeda, namun pada dasarnya langkah dan aturannya sama, yang membedakan dengan langkah-langkah *snader game* pada umumnya karena papan permainan yang dirancang khusus oleh peneliti dengan ukuran papan permainan berukuran 3 m x 4 m, yang terdiri atas kotak-kotak yang berjumlah 26 buah sesuai dengan jumlah alfabet, masing-masing kotak berukuran 50 cm x 50 cm, terbuat dari bahan plastik *flexy* dan dadu terbuat dari kain flanel berwarna. Sedangkan bidak yang digunakan adalah anak yang mengikuti *snader game* ini.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media *snader game* dalam penelitian ini diantaranya:

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomer 1 huruf a dan berakhir pada petak nomer 26 huruf z.
2. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga papan permainan, terletak pada petak tertentu.
3. Terdapat satu dadu yang digunakan
4. Bidak yang digunakan adalah anak yang bermain dalam *snader game*
5. Panjang ular dan tangga bermacam-macam
6. Ekor ular dapat memindahkan bidak pemain untuk mundur beberapa petak sesuai dengan gambar ular
7. Sedangkan gambar tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak
8. Sebagian dari gambar ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
9. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran bermain pertama, dilakukan dengan cara hompimpah oleh setiap pemain.
10. Selanjutnya dilanjutkan dengan suit oleh dua pemain yang terakhir.
11. Setelah mengetahui urutan pemain pertama sampai terakhir, para pemain berdiri pada posisi mulai (*start*) sesuai urutan masing-masing.
12. Kemudian pemain pertama melempar dadu dan melangkah di atas kotak sesuai jumlah mata dadu yang keluar.

13. Boleh terdapat lebih dari satu pemain pada suatu petak.
14. Jika pemain melangkah dan berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut
15. Jika pemain melangkah dan berakhir pada petak bergambar kaki tangga, maka pemain tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut
16. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai *finish* petak nomer 26 huruf z

3. Penggunaan Media *Snader Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

Di *Playgroup* ataupun di Taman Kanak-Kanak kegiatan pengembangan meliputi seluruh aspek pengembangan anak, yaitu kognitif, sosial, emosional, moral, bahasa, seni, dan fisik-motorik. Guru berperan, bertugas, dan bertanggung jawab sebagai perencana, pelaksana, dan penilai. Peran, tugas, dan tanggung jawab yang harus guru kembangkan untuk seluruh aspek perkembangan anak, termasuk juga dalam mengembangkan kemampuan pembaca permulaan anak di *Playgroup*, Taman Penitipan Anak, dan Taman Kanak-Kanak. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan berbagai jenis pembelajaran bahasa khususnya membaca permulaan yang berkualitas. Guru harus mampu merancang pembelajaran bahasa yang dapat mendorong pencapaian kompetensi bahasa. Bahwa kegiatan

pembelajaran bahasa khususnya membaca permulaan selain melatih kemampuan berpikir logis dan abstrak, juga harus melatih daya ingat anak. Beberapa kiat yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat adalah sebagai berikut:

- a. Pelajaran harus bermakna bagi anak,
- b. Kegiatan pembelajaran harus mampu menghubungkan antara berbagai pengetahuan yang telah dimiliki anak dengan berbagai topik yang diajarkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan untuk terjadinya proses belajar. Dengan media anak mendapat banyak informasi sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, media juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang sedang diajarkan sehingga anak lebih berminat untuk belajar.

Dalam pembelajaran membaca permulaan digunakan media yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep membaca yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga anak dapat memahami bacaan yang disajikan oleh guru. Penggunaan media *snader game* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Penggunaan media *snader game* dilakukan oleh dua orang atau lebih. Penggunaan media *snader game* pada saat kegiatan pembuka sehingga anak pada waktu kegiatan dapat belajar seraya bermain secara bersama-sama yang dilakukan di dalam kelas

atau di luar kelas. Dalam kegiatan ini penggunaan media *snader game* anak praktek langsung, sehingga anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajarannya media *snader game* dijadikan sebagai alat permainan sehingga anak tidak merasa sedang belajar. Misalnya: anak harus menghitung, dan membaca

Kemampuan membaca yang dapat dikembangkan adalah pemahaman terhadap gambar, huruf alfabetik, dan kata. Guru dapat menggunakan media *snader game*, yang digunakan dalam pembelajaran membaca anak usia dini yang merupakan permainan yang disukai anak-anak, karena cara memainkannya yang sangat mudah dan menarik. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya mengenal huruf, kata, gambar, kosa kata naik, maju mundur, ke atas-ke bawah, dan sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam *snader game* ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan konsep bilangan.

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan pembelajaran. Media yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *snader game*. Beberapa keunggulan media *snader game* yaitu:

1. Media *snader game* memungkinkan anak berinteraksi langsung antara anak dengan benda-benda disekitarnya
2. Media *snader game* dapat membangkitkan motivasi belajar anak
3. Media *snader game* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

4. Media *snader game* lebih membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
5. Media *snader game* dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial

Penggunaan *snader game* dalam proses pembelajaran merupakan cara yang efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media *snader game*. Penggunaan media *snader game* mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

1. Penggunaan media *snader game* memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
2. *Snader game* tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
4. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Peran guru dalam penggunaan media *snader game* di PAUD sangat penting yaitu sebagai fasilitator dalam permainan sehingga dapat memberikan kemudahan dan keleluasaan terhadap anak dalam melakukan permainan, dan sebagai wasit dalam permainan ini sehingga *snader game* dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi setiap anak yang bermain dalam *snader game*.

4. Karakteristik Anak Kelompok Bermain

Pendidikan dini bagi anak-anak usia prasekolah merupakan hal yang penting, karena pada usia dini merupakan masa membentuk dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan berfikir, kecerdasan, keterampilan serta kemandirian maupun kemampuan bersosialisasi.

Depdikbud (2002: 2) menegaskan bahwa: “Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar.” Senada dengan pendapat di atas, maka Sudono (2003:1) mendefinisikan Kelompok Bermain yaitu: “kelompok anak yang melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan alat atau tanpa alat sehingga menghasilkan suatu informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.”

Kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok bermain adalah salah satu wadah berkumpulnya sekelompok anak yang berumur tertentu dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan memberikan kesenangan kepada mereka sehingga dapat bertumbuh dan berkembang sesuai potensinya dan siap memasuki tingkat pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990: 109), menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki

karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentangkan atribut/sifat lahiriah atau materiil terhadap setiap penghayatannya.

Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005: 8-9), sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi .

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia Kelompok Bermain (KB), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan-kaki untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk permainan, sehingga penggunaan media *snader game* sangat menyenangkan bagi anak.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran yang dilakukan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah saat ini, membacatelah diperkenalkan ketika anak berada di Kelompok Bermain (KB). Namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Rendahnya kemampuan membaca permulaan anak disebabkan karena

kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan bahasa, khususnya membaca permulaan media yang digunakan belum dapat menarik perhatian anak, kurang variatif, hanya duduk mengerjakan LKA. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran membaca gambar sederhana, media yang digunakan adalah guru menggambar di papan tulis, dan anak-anak diminta untuk menyebutkan gambar yang guru buat.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Kronggahan I Sleman Yogyakarta adalah menggunakan media *snadergame*, karena media *snader game* memiliki beberapa keuntungan yaitu memungkinkan anak berinteraksi langsung antara anak dengan benda-benda disekitarnya, dapat membangkitkan motivasi belajar anak, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, merangsang anak untuk belajar, dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial.

Dengan upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Kronggahan I Sleman Yogyakarta diharapkan kemampuan membaca permulaan anak meningkat.

C. Penelitian yang Relevan

Kenyataan keterampilan membaca permulaan khususnya siswa Kelompok Bermain (KB) masih rendah, sehingga penelitian mengenai peningkatan kemampuan membaca permulaan sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa dalam skripsi penelitian itu, belum semuanya sempurna dan masih melakukan penelitian

lanjutan untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian awal tersebut, oleh karena itu, beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media kata bergambar dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas 1 sekolah dasar. Evi Hasim (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Kata Bergambar dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di kelas 1 Sekolah Dasar, yang menyimpulkan bahwa Membaca Kartu Bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik dan spesifikasi tertentu yang sangat bermanfaat tidak saja untuk menunjang kemampuan membaca dan menulis awal pada tahap paling awal, namun juga menunjang keterampilan membaca dan menulis anak pada tahap lanjut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahina Nugrahani, (2007) dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. Hasil penelitian dengan kesimpulan: a) secara umum media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga ini merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran; b) minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Ketika siswa belajar dalam

kondisi menyenangkan, maka siswa bisa menyerap dan mengingat lebih banyak materi yang disampaikan; c) dalam perspektif guru, media pembelajaran ini kurang menguntungkan apabila tidak terdapat guru pendamping tambahan untuk mengawasi dan membimbing siswa pada saat

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis serta kerangka pikir dan kondisi objektif lapangan, maka perlu dilakukan perumusan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut: Jika media *snader game* diterapkan dalam pengembangan bahasa khususnya membaca permulaan maka kemampuan membaca permulaan anak di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) kalaborasi. Penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu upaya praktisi beserta kalaborator dalam bentuk berbagai kegiatan yang di lakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. Adapun hasil akhir yang diharapkan adalah meningkatnya kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini akan menciptakan kalaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru kelas sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2008: 17), bahwa dalam penelitian kolaborasi pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Maka dalam penelitian ini hubungan kolaborasi ini ditampilkan dalam keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan penelitian tindakan sampai dengan penyusunan laporan hasil tindakan. Dengan demikian, sejak perencanaan penelitian tindakan penelitisenantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data lalu menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah semua anak Kelompok Bermain (KB) Teratai di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta, yang berjumlah 17 anak. Subjek dipilih dalam penelitian karena peneliti menilai perlu adanya sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Teratai, khususnya mengenai pengembangan bahasa dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan tujuan agar anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang diharapkan dapat memberi dampak positif berupa peningkatan kemampuan membaca permulaan.

C. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 selama 4 bulan mulai bulan Maret sampai dengan bulan Juni. Adapun waktu dan jenis kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4	M 1	M 2	M 3	M 4
1.	Observasi lapangan	X															
2.	Menyusun proposal penelitian		X	X	X	X	X										
3.	Mengurus ijin penelitian					X	X										
4.	Pelaksanaan tindakan							X	X	X							
5.	Penyusunan Laporan										X	X	X	X	X	X	X

D. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi: tempat penelitian dan waktu penelitian sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

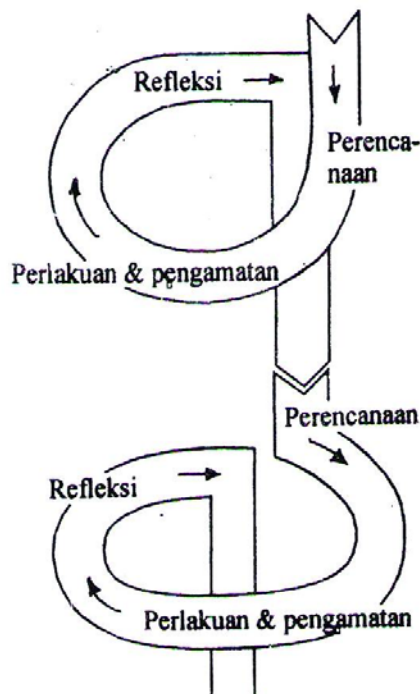
Penelitian dilaksanakan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester genap yaitu pada bulan April 2013 sampai bulan Mei 2013

E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah berbentuk siklus yang mengacu kepada rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yaitu model spiral. Alur penelitian ini merupakan daur ulang dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflective*), dan perencanaan kembali. Jika pada hasil siklus pertama direvisi, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dengan melakukan perbaikan terhadap rencana penelitian yang pertama (rencana yang direvisi), siklus akan berhenti sampai dengan penelitian yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Setiap siklus akan dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui pengaruh dan tindakan yang telah dilakukan secara keseluruhan. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc. Taggart digunakan alur spiral yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi.



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Oleh Kemmis dan Mc. Taggart

Perencanaan merupakan serangkaian kegiatan yang disusun sebelum upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan *snader gamedi Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta. Pelaksanaan merupakan langkah-langkah segala sesuatu yang telah direncanakan yang akan dilakukan peneliti dalam rangka pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Observasi merupakan kegiatan mengamati proses kegiatan yang sedang berlangsung dalam kegiatan upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan *snader game*. Dalam observasi disertai dengan pelaksanaan tindakan. Refleksi merupakan kegiatan mengkaji pemahaman dan

memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan. Dari data yang diperoleh akan dikaji dan dicari pemecahannya kembali. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dalam penelitian akan dihentikan jika tujuan pembelajaran yang akan diukur telah berhasil dicapai.

F. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan model Kammis dan Mc.Taggart, yaitu terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini rencana tindakan adalah melalui media permainan *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta. Selanjutnya rencana tersebut dilaksanakan dan diobservasi, serta direfleksi untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan tersebut.

Prosedur penelitian tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang dipersiapkan peneliti dalam tahap perencanaan tindakan adalah:

- (a) Mengidentifikasi masalah yang berkaitan penggunaan media permainan *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta.

- (b) Mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
- (c) Mempersiapkan media atau sumber belajar dan *setting* kelas yang akan digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
- (d) Membuat format observasi dan evaluasi untuk mengamati aktivitas anak, membuat pedoman wawancara untuk guru, dengan tujuan mengetahui segala hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

a. Kegiatan awal

- 1. Berbaris
- 2. Membaca doa dan salam
- 3. Mengecek kehadiran anak
- 4. Memberikan motivasi kepada anak
- 5. Mengkondisikan anak kearah pembelajaran yang kondusif.
- 6. Melakukan apersepsi tentang tema yang akan digunakan dalam pembelajaran

b. Kegiatan inti

- 1. Guru memperkenalkan media *snader game*
- 2. Guru membacakan huruf, gambar dan kata yang ada pada setiap kotak media permainan *snader game*
- 3. Guru menjelaskan aturan permainan *snader game*

4. Guru mempraktekkan cara bermain dengan *mediasnader game*
5. Anak-anak praktek langsung memainkan permainan *snader game*

c. Kegiatan penutup

1. Guru dan anak melalui evaluasi secara bersama-sama tentang kegiatan yang sudah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan dapat diterima oleh anak
2. Guru menutup pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan penulis berupaya untuk memperbaiki dan meningkatkan atau melakukan perubahan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini peneliti harus mengacu pada perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Tahap Observasi/ Pengamatan

Observasi dilaksanakan dengan pelaksanaan tindakan karena pada dasarnya kegiatan observasi merupakan kegiatan mengamati segala sesuatu yang sedang berlangsung di dalam sentra yang meliputi kinerja guru dan aktivitas anak. Dalam penelitian ini kegiatan dilakukan untuk mengamati proses perkembangan bahasa membaca permulaan anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran kinerja guru dan keterlibatan anak dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Setiap temuan yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dikumpulkan melalui pedoman observasi yang lengkap mengenai hal-hal yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Pengamatan juga dilakukan dengan menggunakan perekam data seperti kamera. Hal ini bertujuan agar data-data yang diperoleh dari kegiatan yang berlangsung lebih objektif sebaliknya jika tidak adanya perekam data dikhawatirkan guru dan peneliti lupa akan kejadian-kejadian yang berlangsung dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Refleksi

Data yang telah diperoleh dari hasil observasi/pengamatan didiskusikan bersama dengan pendidik. Refleksi berupa diskusi yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Evaluasi meliputi proses pembelajaran, masalah yang muncul, respon anak terhadap pembelajaran menggunakan media *snader game* dan pengaruh pembelajaran pada perilaku anak. Jika hasil evaluasi masih menunjukkan beberapa kekurangan, maka siklus akan dimulai lagi. Beberapa kekurangan tersebut akan ditindaklanjuti pada proses perencanaan dan pelaksanaan tindakan selanjutnya. Dengan hasil pengamatan tersebut peneliti dan guru merefleksikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *snader game* tidak dapat dilakukan hanya sekali saja namun perlu dilakukan secara bertahap, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus II untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

G. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap penelitian metode pengumpulan data merupakan komponen yang sangat esensial karena kualitas data yang diperoleh ditentukan oleh metode tersebut.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi/pengamatan dan wawancara sebagai teknik pokoknya serta dengan menggunakan metode dokumentasi sebagai teknik pelengkap.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi/Pengamatan

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodiah, 2010: 220). Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mendapatkan data perubahan suasana belajar mengajar. Observasi yang dilakukan terstruktur dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan.

2. Wawancara

Metode wawancara yaitu suatu cara untuk mendapatkan informasi dengan jalan bertanya langsung dengan orang yang menjadi sumber data (Sutrisno, 2000: 218). Dalam penelitian ini, wawancara diadakan dengan bebas terpimpin dengan pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara, artinya pewawancara pada waktu mengadakan wawancara mempersiapkan pedoman yang berupa garis-garis besar pertanyaan. Selain itu wawancara dilakukan secara terbuka dan terstruktur sebelum mengadakan wawancara peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan fokus yang digunakan untuk mewawancarai. Pokok-pokok pertanyaan yang telah dirumuskan harus ditanyakan secara urut

dan berkesinambungan. Pertanyaan ini meliputi hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa khususnya dalam aspek kemampuan membaca permulaan. Wawancara diadakan dengan guru, terkait dengan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah yang terletak di Kronggahan ISleman Yogyakarta.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambar untuk memberi gambaran tentang situasi dan kondisi pada saat pembelajaran berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dengan demikian, dapat dikatakan penelitian di dalam menerapkan metode penelitian menggunakan instrumen atau alat agar data yang diperoleh lebih baik (Suharsimi Arikunto, 2005:101).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pengamatan /observasi, wawancara dan dokumentasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1). Lembar Pengamatan/Observasi

Dalam penelitian ini, kegiatan pengamatan/observasi dilakukan untuk mengamati proses kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game*. Setiap temuan yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan tersebut dikumpulkan melalui pedoman observasi yang lengkap, mengenai hal-

hal yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil dari observasi akan digunakan peneliti sebagai masukan dalam pelaksanaan refleksi. Jenis observasi yang digunakan yaitu observasi berstruktur artinya peneliti hanya membubuhkan tanda cek (√) pada lembar observasi untuk aspek yang akan diamati pada kemampuan membaca permulaan Kelompok Bermain (KB), berikut ini kisi-kisi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Variabel	Sub Variabel	Sub-Sub Variabel	Indikator
Kemampuan membaca permulaan	Kesadaran fonemik	Mengenal huruf	Kemampuan mengenal huruf
		Membedakan tulisan dan gambar	Mengelompokkan tulisan dan gambar

Hasil dari pengamatan atau observasi terhadap kemampuan membaca permulaan akan dinilai dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

Indikator	Skor	Deskripsi
Kemampuan mengenal huruf	1	Anak mampu menyebutkan 1-4 huruf masih dibantu guru.
	2	Anak mampu menyebutkan 5-9 huruf
	3	Anak mampu menyebutkan 10-14 huruf
Mengelompokkan tulisan dan gambar	1	Anak mampu mengelompokkan 1-4 tulisan dan gambar, tetapi masih dibantu guru.
	2	Anak mampu mengelompokkan 5-9 tulisan dan gambar
	3	Anak mampu mengelompokkan 10-14 tulisan dan gambar

Keterangan:

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik

2). Wawancara

Pedoman wawancara merupakan petunjuk yang digunakan peneliti untuk melakukan wawancara dengan guru. Pedoman wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah. Berikut ini kisi-kisi yang digunakan dalam pedoman wawancara dengan guru kelompok Bermain (KB) Teratai sebagai berikut:

Tabel 4. Panduan Wawancara

Hari/Tanggal :

Sumber Informasi :

No.	Indikator Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan di Kelompok Bermain (KB) Teratai di <i>Playgroup</i> dan TPA Alam Uswatun Khasanah?	
2.	Bagaimana persiapan sebelum kegiatan?	
3.	Apa saja alat atau media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	
4.	Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	
5.	Apa saja hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	

3). Dokumentasi

Dokumentasi yang berupa gambar berfungsi untuk merekam proses kegiatan pembelajaran. Dari dokumentasi berupa gambar ini diharapkan situasi dan kondisi pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat diamati untuk mendukung hasil penelitian dan dokumentasi digunakan untuk memperkuat

data yang diperoleh dan sebagai gambaran nyata tentang kegiatan pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa beberapa arsip rencana pembelajaran, foto aktivitas anak saat pembelajaran kemampuan membaca permulaan.

4). Validitas Instrumen

Validitas isi bisa dilakukan dengan meminta nasehat kepada pakar (*expert opinion*), dalam hal ini pembimbing atau penguji dengan memberikan arahan atau *judgements* (Iskandar, 2012: 93). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti, yaitu disesuaikan dengan pendapat ahli (*judgmement experts*) tentang kemampuan membaca permulaan, maka validitas instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data yang berhubungan dengan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah. Uji validitas instrumen berupa lembar observasi tentang kemampuan membaca permulaan dilakukan dengan memohon ahli validasi, dalam penelitian ini validitas dilakukan dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing utama, dan dengan dosen pengampu mata kuliah perkembangan bahasa untuk anak usia dini yaitu, ibu Martha Christianti, M.Pd. Salah satu cara untuk mendapatkan validitas instrumen adalah dengan penyusunan kisi-kisi sebagai acuan dalam penyusunan instrumen.

I. Metode dan Teknik Analisis Data

Adapun metode yang digunakan pada tahap refleksi, data-data yang telah diperoleh dilapangan akan dianalisis, hasil yang diperoleh dari kegiatan refleksi ini

dijadikan bahan pertimbangan pada tindakan selanjutnya dalam rangka memperbaiki dan menyempurnakan pelaksanaan tindakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Melalui kegiatan refleksi diharapkan dapat melaksanakan pembelajaran yang baru dan yang lebih baik, sehingga dapat mendorong tercapainya upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran yang berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan kemampuan membaca permulaan melalui media *snader game*, dokumentasi yang berupa deskripsi perilaku, deskripsi proses pembelajaran, dan foto. Sedangkan data kuantitatif yang berupa prosentase jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu, akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase jumlah anak dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

Setelah dilakukannya analisa menggunakan statistik sederhana, kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan menurut Suharsimi Arikunto (2005: 269) yaitu:

1. Kriteria baik sekali, yaitu 76%-100%

2. Kriteria baik, yaitu 51%-75%
3. Kriteria cukup, yaitu 26%-50%
4. Kriteria kurang baik, yaitu kurang dari 1%-25%
5. Kriteria tidak baik, yaitu 0% saja kesesuaiannya dengan kondisi yang diinginkan.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan membaca permulaan menggunakan media *snader game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta, dengan hasil persentase jumlah anak yang memperoleh nilai diatas baik pada semua indikator kemampuan membaca permulaan mencapai 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Rutinitas Pembelajaran di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Kegiatan pembelajaran di mulai pukul 07.00-11.00 WIB, kegiatan pembelajaran hari Senin sampai dengan hari Kamis diisi dengan kegiatan di sentra. Khusus hari Jumat dan Sabtu diisi dengan kegiatan ekstrakurikuler, untuk hari Jumat pengembangan PAI (Pendidikan Agama Islam), ekstra menari dan menggambar. Sedangkan hari Sabtu ekstrakurikuler bahasa Inggris, renang, eksplorasi alam dan taman gizi. Tema satu bulan, sub tema satu minggu, dalam satu minggu di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah menjalankan tema yang indikatornya diulang dua kali. Kegiatan pembelajaran di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah berlangsung 4 jam setiap harinya dari jam 07.00 sampai 11.00 WIB, alokasi waktu kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Jadwal Kegiatan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Waktu	Kegiatan
07.00 - 08.15	Kegiatan awal Anak bermain bebas di luar kelas (pagi berseri)
08.15 - 08.30	Pembuka Senam sehat ceria dengan musik dan/senam dengan gerakan sendiri tanpa musik. Hafalan doa, surat, hadist, dan ikrar.
08.50-09.00	Transisi
09.00-10.50	Kegiatan Inti Pembelajaran inti (pijakan sebelum bermain, snack time, pijakan saat main, pijakan setelah main)
10.50 - 11.00	Kegiatan Penutup <i>Recalling</i> , menyanyi bersama atau bermain tepuk.

2. Pembelajaran Membaca Permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelompok Bermain (KB) Teratai kegiatan peningkatan kemampuan membaca permulaan tidak dilakukan secara terjadwal. Kata-kata yang sering diajarkan adalah kata-kata yang sesuai dengan tema yang sedang dilaksanakan. Metode dan teknik yang sering dilakukan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah dengan mengeja huruf perkata yang dilakukan di papan tulis dan dengan menggunakan LKA yang telah disediakan oleh sekolah. Materi pembelajaran membaca permulaan yang biasa diberikan di Kelompok Bermain (KB) Teratai adalah hafalan dan pemberian tugas. Kegiatan hafalan yang dilakukan adalah menghafal huruf alfabet yang terkait tema dan dari buku kegiatan. Membaca yang telah dilakukan anak belajar menghafalkan huruf-huruf, mengeja huruf dan menyuarakan atau membunyikan huruf-huruf tersebut. Sedangkan pemberian tugas dilakukan adalah guru memberikan tugas menuliskan huruf-huruf pada LKA, seperti mewarnai huruf dan menebalkan titik-titik menjadi huruf.

Selama pembelajaran membaca permulaan berlangsung metode yang digunakan yaitu metode ceramah, pemberian tugas dan bercakap-cakap. Pembelajaran membaca permulaan dengan metode ceramah guru menginformasikan materi hanya satu arah tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. Metode bercakap-cakap guru menyampaikan materi dalam bentuk tanya jawab dengan anak, saling berkomunikasi secara verbal, sedangkan pemberian tugas anak menyelesaikan tugas berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru. Kegiatan membaca permulaan

tersebut masih kurang mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya membaca permulaan. Anak-anak dalam kegiatan membaca permulaan terkesan kurang menarik dan membosankan.

Media dan sumber belajar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan masih sangat terbatas media pembelajaran yang tersedia antara lain *puzzle* huruf, buku, papan tulis. Media dan sumber belajar yang sering digunakan adalah papan tulis. Anak-anak belajar membaca dengan cara mengeja huruf demi huruf yang ditulis guru dan membaca kata dalam gambar yang di gambar oleh guru sesuai dengan tema dan sub tema. Dalam pembelajaran ini masih banyak anak yang mengalami kesulitan untuk mengeja huruf dan mengelompokkan kata dalam gambar karena tulisan dan gambar yang guru buat kurang menarik terkadang anak berbeda-beda dalam memahami gambar yang dibuat oleh guru dipapan tulis.

Peran guru dalam pembelajaran membaca permulaan masih berpusat pada guru. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, anak-anak kurang diberi kesempatan dalam menyampaikan ide-ide mereka. Guru belum menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini yang tampak rutinitas pemberian tugas membaca dengan menggunakan balok huruf, tanpa mengenalkan huruf-huruf tersebut. Guru belum berperan secara maksimal dalam mengoptimalkan perkembangan bahasa dalam aspek membaca permulaan.

3. Kondisi Kemampuan Membaca Permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Sebelum Tindakan

Pada hari Kamis tanggal 18 April 2013 peneliti telah melakukan observasi awal. Observasi ini dilakukan untuk menggali informasi dari guru tentang kondisi sekolah dan kemampuan membaca permulaan KB Teratai di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah. Hasilnya peneliti memperoleh informasi mengenai kondisi sekolah, latar belakang pendidikan guru, jumlah anak, dan diketahui pula kemampuan membaca permulaan anak Kelompok Bermain (KB) Teratai. Peneliti mendapat informasi masih banyak anak yang kemampuan membacanya masih menghafal.

Berdasarkan observasi tersebut, kemudian peneliti mencoba untuk mendekati guru Kelompok Bermain (KB) Teratai. Kemampuan membaca permulaan yang diobservasi dan dinilai dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf dan kemampuan mengelompokkan tulisan dan gambar. Dalam kedua aspek tersebut ada tiga anak yang sudah cukup berkembang dengan baik, namun ada beberapa anak yang belum menguasai indikator dan perlu distimulasi. Dan guru merasakan bahwa umumnya anak mengalami kesulitan dalam membaca.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan, maka dari hasil diskusi antara peneliti dan guru untuk merencanakan perbaikan pembelajaran membaca permulaan yaitu melalui media *snader game* sebagai salah satu metode alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru yang dilakukan peneliti sebelum tindakan, kemampuan membaca permulaan anak Kelompok Bermain (KB) Teratai sebelum tindakan, terlihat masih rendah dan belum optimal. Kemampuan membaca permulaan dilihat dari dua aspek yaitu mengenal huruf dan membedakan tulisan dan gambar. Hampir semua anak belum mengenal huruf alfabet, dan guru lebih banyak memberikan pembelajaran membaca permulaan dari LKA. Selain mengenal huruf, kemampuan anak dalam mengelompokkan tulisan dan gambar juga masih belum baik. Anak-anak masih asing terhadap bentuk kata, hampir semua anak masih sulit mengenali huruf dalam kata. Dan dari hasil pengamatan terdapat sebagian kecil saja dari anak yang sudah mampu mengenal huruf, dan sebagian besar anak belum mampu mengenal huruf.

Pembelajaran yang sering dilakukan di sentra dalam pembelajaran bahasa adalah menulis. Dalam menulis anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan seperti menebalkan huruf putus-putus sesuai dengan contoh dalam LKA dan mewarnai huruf tanpa mengetahui apa makna dari huruf yang ditebalkan maupun yang diberi warna oleh mereka, begitu juga dalam mengelompokkan tulisan dan gambar. Anak belum bisa, hal ini dikarenakan guru dalam mengajarkan pembelajaran membaca melalui mengelompokkan tulisan dan gambar kurang menarik dan monoton. Guru hanya menulis dan menggambar di papan tulis. Walaupun demikian secara tidak langsung anak mengenal kata secara lisan dan tulis dari apa yang diucapkan dan diajarkan guru ketika pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, membaca permulaan memerlukan proses yang bertahap. Anak tidak bisa dipaksa diberikan materi

sekaligus karena hal tersebut justru akan membuat anak bosan dan tidak menyukai pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran akan berkualitas jika didukung guru dan kualitas anak yang berkualitas pula. Keseimbangan dalam pembelajaran pada pra tindakan tidak terjadi. Anak hanya disuruh mendengarkan dan menirukan ternyata tidak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa yang mendapat nilai baik mengenal huruf hanya sebesar 17,70%, cukup 29,40%, dan yang kurang mencapai 52,90%. Sedangkan kemampuan mengelompokkan tulisan dan gambarpun yaitu yang mendapat nilai baik sebesar 11,70% , cukup 41,20%, dan yang kurang mencapai 47,10%. Berikut ini tabel dan diagram hasil evaluasi kemampuan membaca permulaan.

Tabel 6. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Pra Tindakan

No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√				√	
2.	AY			√			√
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√			√	
5.	FAY			√			√
6.	FIM		√			√	
7.	FMA			√			√
8.	GRS			√			√
9.	HMW		√			√	
10.	KLR			√			√
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC			√			√
14.	RRR		√			√	
15.	SLR		√			√	

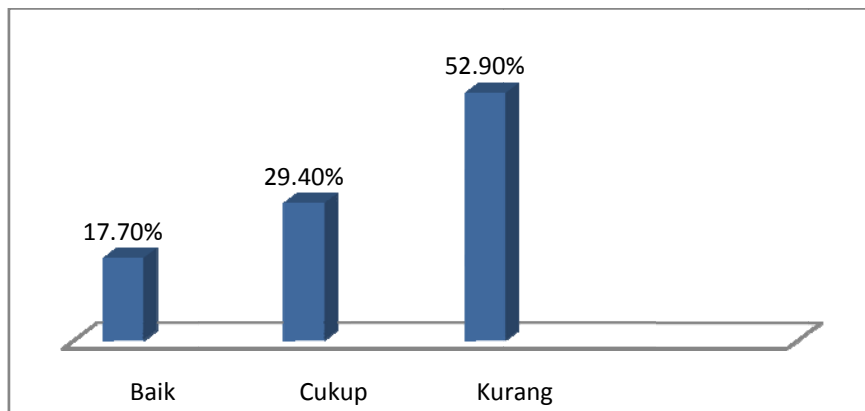
No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
16.	SNIP			√		√	
17.	YKLL			√			√
	Jumlah	3	5	9	2	7	8
		17,70%	29,40%	52,90%	11,70%	41,20%	47,10%

Keterangan :

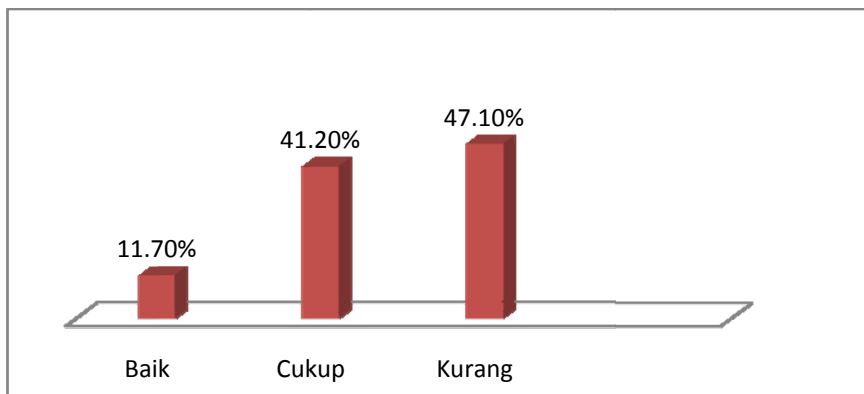
3 = baik

2 = cukup

1 = kurang



Gambar 2. Kemampuan Mengenal Huruf Pra Tindakan



Gambar 3. Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum tindakan didapat kemampuan membaca permulaan anak Kelompok Bermain (KB) Teratai masih rendah. Jika pembelajaran berlangsung seperti di atas dan tidak berubah, maka dapat dipastikan pembelajaran tidak akan berkembang. Setelah dilakukan pertemuan dengan guru kelas Kelompok Bermain (KB) Teratai, maka peneliti memutuskan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media *snader game*.

4. Penerapan Media *Snader Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan, maka dari hasil diskusi dan refleksi antara peneliti dan guru untuk merencanakan perbaikan pembelajaran membaca permulaan yaitu melalui media *snader game* sebagai salah satu metode alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah.

Adapun rencana pembelajaran membaca permulaan melalui *snader game* akan dilakukan melalui siklus-siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan dalam siklus ini adalah membuat skenario pembelajaran, menyiapkan sarana pendukung pembelajaran membaca permulaan, dan menyiapkan instrumen observasi yang berkaitan dengan proses dan hasil tindakan nanti. Tindakan dalam penelitian adalah guru melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dalam situasi yang sesuai dengan perencanaan. Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data yang meliputi proses dan hasil dari

pelaksanaan tindakan dan sebagai landasan dalam melakukan refleksi, sedangkan refleksi adalah kegiatan untuk mengetahui proses dan hambatan yang dijumpai pada saat tindakan sehingga dapat diketahui apakah tindakan yang telah dilaksanakan sudah tercapai atau belum. Apabila belum tercapai, maka peneliti dan guru menyusun rencana pembelajaran lanjutan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 22 April 2013 sampai dengan tanggal 2 Mei 2013. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan proses pembelajaran. Siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan proses pembelajaran. Berikut ini alokasi waktu pelaksanaan.

Tabel 7. Alokasi Waktu Pelaksanaan

No.	Tahapan Siklus	Tanggal Pelaksanaan
1.	Pra Tindakan	Kamis, 18 April 2013
2.	Siklus I	
	Rencana Kegiatan Harian 1	Senin, 22 April 2013
	Rencana Kegiatan Harian 2	Rabu, 24 April 2013
	Rencana Kegiatan Harian 3	Kamis, 25 April 2013
3.	Siklus II	
	Rencana Kegiatan Harian 1	Senin, 29 April 2013
	Rencana Kegiatan Harian 2	Selasa, 30 April 2013
	Rencana Kegiatan Harian 3	Kamis, 2 Mei 2013

1. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini guru membuat perencanaan pembelajaran membaca permulaan dengan mengangkat tema budaya dan sub tema budayaku. Rencana

pembelajaran dengan menggunakan dua tahap yaitu pengenalan huruf dan mengelompokkan tulisan dan gambar, untuk meningkatkan minat dan perhatian pada saat pembelajaran membaca permulaan digunakan media *snader game*. Materi pembelajaran yang di sampaikan dilakukan secara bertahap. Sedangkan evaluasi pembelajaran dilakukan melalui evaluasi proses dan hasil. Waktu yang di rencanakansetiap tahap adalah 60 menit. Peneliti dan guru melakukan diskusi untuk membuat skenario pembelajaran membaca permulaan sebagai berikut:

Skenario Pembelajaran

Tema : Budaya
Sub Tema : Budayaku
Kelompok : KB Teratai
Semester : II
Waktu : 3 x Pertemuan @ 60 Menit

I. Kompetensi Dasar

Anak mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca

II. Indikator Hasil Belajar

- A. Mengetahui bunyi huruf a-z
- B. Membedakan huruf
- C. Mampu membaca gambar

III. Materi Pembelajaran

- A. Pengenalan huruf
- B. Pengenalan gambar dan kata

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Media pembelajaran : Media *snader game*

B. Teknik : Demonstrasi, tanya jawab, ceramah

C. Langkah-langkah pembelajaran

Tabel 8. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Jenis Kegiatan
1.	Kegiatan Pembuka	a. Senam sehat ceria b. Berbaris c. Hafalan doa, surat, hadis, dan ikrar d. Tanya jawab tentang budayaku
2.	Kegiatan Inti	Tahap 1 a. Guru mengenalkan huruf a-l, dan Melafalkannya. b. Guru menjelaskan kepada anak kata yang mengandung bunyi huruf sama , “a” apel Tahap 2 a. Guru mengenalkan huruf m-z dan melafalkannya. b. Guru menunjukkan gambar dan kata pada anak. c. Anak membaca huruf dan kata sesuai gambar Tahap 3 a. Anak mengenal huruf yang dipelajari melalui media <i>snader game</i> b. Anak mengenal gambar dan kata melalui media <i>snader game</i>
3.	Kegiatan Penutup	a. Menyanyikan lagu alfabet b. <i>Mereview</i> kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan

V. Evaluasi

A. Evaluasi proses : aktivitas anak dalam kegiatan pembelajaran membaca

Permulaan.

B. Evaluasi hasil : tes lisan diakhir kegiatan

b. Tindakan dan observasi

1. Tahap Kesatu dan Tahap Kedua

Tahap ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2013. Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan mengucapkan salam. Selanjutnya guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak kemudian guru mengajak anak menyanyikan lagu huruf alfabet. Guru melakukan apersepsi sebagai pengantar pembelajaran yaitu mengenal huruf, media yang digunakan adalah *snader game*.

Kegiatan selanjutnya guru menunjukkan huruf-huruf yang ada pada media *snader game*. Anak terlihat antusias ketika guru mengenalkan huruf. Pada pertemuan ini guru memperkenalkan huruf “a”, “b”, “c”, “d”, “e”, “f”, “g”, “h”, “i”, “j”, “k”, dan “l”. Guru melafalkan setiap fonem atau bunyi dan meminta anak menirukan bunyinya. Anak-anak tidak mengalami kesulitan saat melafalkan bunyi huruf /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, /f/, /g/, /h/, /i/, /j/, /k/, dan /l/.

Kemudian guru mengenalkan gambar dan tulisan yang sesuai dengan gambar. Anak-anak menirukan pelafalan bunyi huruf: “a” pada gambar “apel”, “b” pada gambar “bola”, “c” pada gambar “cabe”, “d” pada gambar “dasi”, “e” pada gambar “ember”, “f” pada gambar “foto”, “g” pada gambar “gajah”, “h” pada gambar

“helikopter”, “i” pada gambar “ikan”, “j” pada gambar “jam”, “k” pada gambar “kapal”, dan “l” pada gambar “lemari”. Kegiatan diakhiri dengan melakukan tanya jawab dengan anak tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sebagai evaluasi guru memanggil anak satu persatu untuk mencari huruf dan gambar yang sesuai dengan apa yang diperintahkan guru.

Selanjutnya hasil pengamatan pada umumnya kegiatan berjalan dengan lancar. Anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan, akan tetapi masih banyak anak-anak yang mengalami kesulitan untuk menyebutkan huruf /e/, dan /f/, anak juga kesulitan membedakan huruf /b/, dan /d/.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2013. Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan mengucapkan salam, guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak sambil menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” sambil memanggil semua anak yang masuk. Guru memberikan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan ini yaitu pengenalan huruf m-z. Guru mengkondisikan tempat duduk anak-anak, anak duduk dengan posisi setengah lingkaran.

Kegiatan selanjutnya guru mengenalkan bunyi huruf /m/, /n/, /o/, /p/, /q/, /r/, /s/, /t/, /u/, /v/, /w/, /x/, /y/, dan /z/. Guru mengenalkan huruf sama seperti pertemuan pertama. Kemudian guru mengenalkan gambar dan tulisan yang sesuai dengan gambar. Anak-anak menirukan pelafalan bunyi huruf: “m” pada gambar “mobil”, “n” pada gambar “ nanas”, “o” pada gambar “obor”, “p” pada gambar “pisang”, “q” pada gambar “qori”, “r” pada gambar “roti”, “s” pada gambar “sisir”, “t” pada gambar

“tas”, “u” pada gambar “uang”, “v” pada gambar “vas”, “w” pada gambar “wortel”, “x” pada gambar “xilofon”, “y” pada gambar “yoyo”, dan “z” pada gambar “zebra”.

Kegiatan berakhir dengan cara guru memanggil anak satu persatu untuk menyebutkan huruf dan gambar serta kata sesuai dengan apa yang diminta oleh guru.

Hasil pengamatan pada umumnya kegiatan telah terlaksana dengan baik. Anak-anak senang membaca gambar, namun masih ada beberapa anak mengalami kesulitan untuk menyebutkan bunyi huruf : q / v / w / x / y / dan z. Hal tersebut terjadi karena anak jarang mendengar kata-kata yang mengandung bunyi huruf tersebut. Namun pada dasarnya pertemuan pada tahap ini perkembangan membaca anak cukup baik. Hal ini terlihat sebagian besar anak sudah bisa mengenali bunyi huruf tersebut sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Hal ini menunjukkan kemajuan yang cukup baik dalam pengenalan bunyi huruf dan mengelompokkan tulisan dan gambar bagi anak-anak. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi anak siklus I tahap kesatu dan tahap kedua.

Tabel 9. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I Tahap Kesatu dan Tahap Kedua.

No.	Nama Anak	Mengenai Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY			√			√
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√			√	
5.	FAY			√			√
6.	FIM		√			√	
7.	FMA			√			√

No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
8.	GRS			√			√
9.	HMW		√			√	
10.	KLR		√			√	
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC		√		√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP		√			√	
17.	YKLL			√			√
	Jumlah	5	6	6	6	5	6
		29,40%	35,30%	35,30%	35,30%	29,40%	35,30%

Keterangan:

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

2. Tahap ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2013.

Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan mengucapkan salam, guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak sambil menyanyikan lagu “kalau kau suka hati” sambil memanggil satu-satu nama anak secara bergantian anak yang masuk sekolah. Guru memberikan informasi tema pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan iniyaitu tentang budaya dan sub tema budayaku. Guru mengkondisikan tempat duduk, anak duduk dengan posisi setengah lingkaran.

Kegiatan selanjutnya guru mengenalkan kembali huruf /a/, /b/, /c/, /d/, /e/, /f/, /g/, /h/, /i/, /j/, /k/, /l/, /m/, /n/, /o/, /q/, /s/, /t/, /u/, /v/, /w/, /x/, /y/, dan /z/ mengenalkan huruf dan melafalkan bunyi huruf tersebut. Anak-anak menirukan pelafalan bunyi huruf tersebut. Kemudian guru mengenalkan gambar dan tulisan yang sesuai dengan gambar. Anak-anak menirukan pelafalan bunyi huruf : “a” pada gambar “apel”, “b” pada gambar “bola”, “c” pada gambar “cabe”, “d” pada gambar “dasi”, “e” pada gambar “ember”, “f” pada gambar “foto”, “g” pada gambar “gajah”, “h” pada gambar “helikopter”, “i” pada gambar “ikan”, “j” pada gambar “jam”, “k” pada gambar “kapal”, dan “l” pada gambar “lemari”, “m” pada gambar “mobil”, “n” pada gambar “nanas”, “o” pada gambar “obor”, “p” pada gambar “pisang”, “q” pada gambar “qori”, “r” pada gambar “roti”, “s” pada gambar “sisir”, “t” pada gambar “tas”, “u” pada gambar “uang”, “v” pada gambar “vas”, “w” pada gambar “wortel”, “x” pada gambar “xilofon”, “y” pada gambar “yoyo”, dan “z” pada gambar “zebra”. Anak sangat senang sekali walaupun ada beberapa sebagian anak yang belum mampu menyebutkan huruf dan mengelompokkan tulisan dan gambar. Akan tetapi anak sangat antusias itu terlihat anak berebut maju kedepan untuk membaca, dan ada beberapa anak yang belum bisa mengenal huruf mau bertanya kepada guru tentang gambar dan tulisan yang ada di media *snader game*. Anak masih kesulitan untuk menyebutkan huruf, “q” pada gambar “qori”, dan huruf “x” pada gambar “xilofon”. Huruf /q/ dan /x/ memang sulit untuk dikenalkan karena anak jarang sekali mendengar dan melihat gambar tersebut.

Kegiatan berakhir dengan guru memanggil anak satu persatu untuk menyebutkan huruf a–z. Kemudian guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu alfabet secara bersama-sama sambil menunjukkan huruf dengan menggunakan media *snader game*.

Hasil pengamatan pada umumnya kegiatan telah terlaksana dengan baik. Anak-anak senang membaca gambar, namun masih ada beberapa anak mengalami kesulitan untuk menyebutkan bunyi huruf. Namun pada dasarnya pertemuan pada tahap ini perkembangan membaca anak cukup baik. Hal ini terlihat sebagian besar anak sudah bisa mengenali bunyi huruf tersebut sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. Hal ini menunjukkan kemajuan yang cukup baik dalam pengenalan bunyi huruf bagi anak-anak, dan dalam mengelompokkan tulisan dan gambar anak mulai mengenalinya. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi anak siklus I tahap ketiga sebagai berikut:

Tabel 10. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I Tahap Ketiga.

No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY		√				√
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√		√		
5.	FAY			√			√
6.	FIM	√			√		
7.	FMA			√			√
8.	GRS		√			√	
9.	HMW	√				√	
10.	KLR		√			√	

No.	Nama Anak	Mengenai Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC		√		√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP		√			√	
17.	YKLL			√		√	
	Jumlah	7	6	4	8	5	4
		41,20%	35,30%	23,50%	47,10%	29,40%	23,50%

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I kemampuan membaca permulaan dengan media *snader game* belum berhasil dengan baik. Hal ini terlihat sebagian besar anak-anak masih belum bisa mengenal huruf alfabet dan anak belum bisa mengelompokkan tulisan dan gambar. Hanya beberapa anak saja, sebagian besar anak kesulitan membaca tulisan pada gambar. Selain itu guru dalam menyampaikan materi kurang jelas khususnya melafalkan kata dan kurang ekspresif sehingga menjadikan faktor pembelajaran belum optimal, dan media yang digunakan menggunakan media *snader game* yang berukuran 1 meter x 1,5 meter yang di tempel di papan tulis, sehingga keaktifan anakpun belum optimal. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran pada siklus berikutnya. Pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan anak, pada siklus I ini perbaikan pembelajaran

menitik beratkan pada kegiatan mengenal huruf dan mengelompokkan tulisan dan gambar dengan media *snader game* guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelompok Bermain (KB) Teratai di *Playgroup* dan TPA Alam UswatunKhasanah. Berikut ini rekapitulasi kemampuan membaca permulaan di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah pada siklus I.

Tabel 11. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Pada Siklus I

No	Nama Anak	Mengenal Huruf					
		RKH 1 & 2			RKH 3		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY			√		√	
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√			√	
5.	FAY			√			√
6.	FIM		√		√		
7.	FMA			√			√
8.	GRS			√		√	
9.	HMW		√		√		
10.	KLR		√			√	
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC		√			√	
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP		√			√	
17.	YKLL			√			√
	Jumlah	5	6	6	7	6	4
		29,40%	35,30%	35,30%	41,20%	35,30%	23,50%

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tabel 12. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Pada Siklus I

No	Nama Anak	Mengelompokkan Tulisan dan Gambar					
		RKH 1 & 2			RKH 3		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY			√			√
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√		√		
5.	FAY			√			√
6.	FIM		√		√		
7.	FMA			√			√
8.	GRS			√		√	
9.	HMW		√			√	
10.	KLR		√			√	
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC	√			√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP		√			√	
17.	YKLL			√		√	
	Jumlah	6	5	6	8	5	4
		35,30%	29,40%	35,30%	47,10%	29,40%	23,50%

Keterangan :

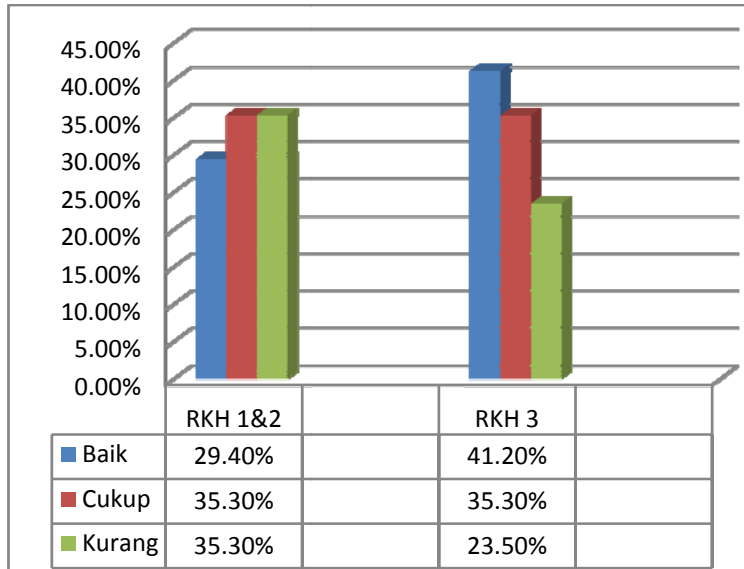
3 = baik

2 = cukup

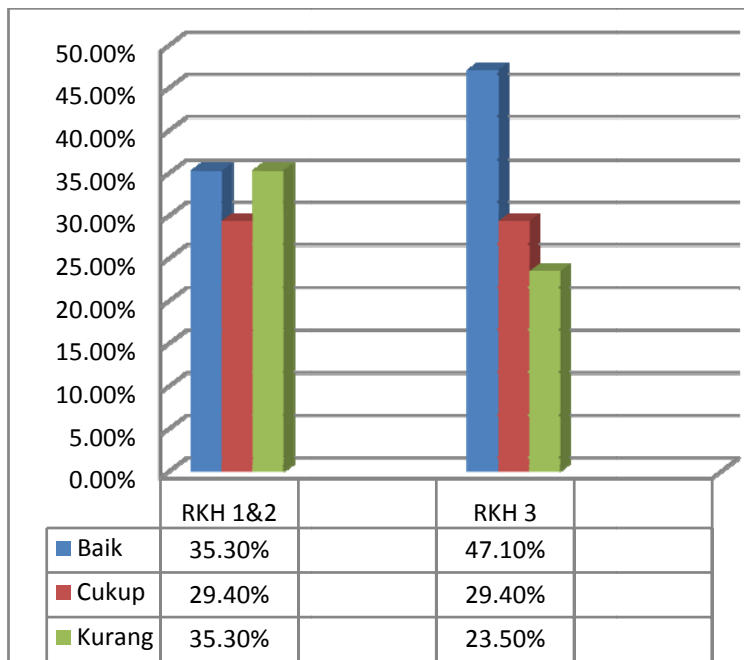
1 = kurang

Setelah dilakukan pembelajaran anak mempunyai perubahan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *snader game*. Hal ini ditegaskan dengan peningkatan hasil belajar pada siklus I, dimana anak yang mendapatkan nilai mengenal huruf, baik sebesar 41,20%, cukup 35,30%, kurang 23,50%, dan anak

yangmendapatkan nilai mengelompokkan tulisan dan gambar baik sebesar 47,10%, cukup 29,40%, dan kurang 23,50%



Gambar4. Rekapitulasi Kemampuan Mengenai Huruf Siklus I



Gambar 5. Rekapitulasi Kemampuan Mengelompokkan Tulisan Dan Gambar Siklus I

Setelah peneliti dan guru mengadakan diskusi maka diambil kesepakatan dari hasil diskusi tersebut sebagai bahan pertimbangan perbaikan untuk siklus II adalah guru hendaknya lebih jelas dalam melafalkan kata, lebih ekspresif terhadap anak, dan media *snader game* yang digunakan berukuran lebih besar dikarenakan anak sebagai pemain langsung. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka perlu di lanjutkan kesiklus selanjutnya.

2. Pelaksanaan pembelajaran Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II perlu memperhatikan kekurangan yang terjadi pada pembelajaran pada siklus I yaitu guru hendaknya lebih jelas dalam melafalkan kata, lebih ekspresif terhadap anak, dan media yang digunakan berukuran lebih besar. Materi pembelajaran masih sama dengan siklus I hanya yang membedakan media yang digunakan berukuran lebih besar yaitu 3 m x 4 m, dan anak praktek langsung dengan menggunakan media *snader game* dalam pembelajaran membaca permulaan.

Adapun rencana pembelajaran yang dilaksanakan mengambil tema tanah airku sub tema kehidupan kota dengan skenario pembelajaran sebagai berikut:

Skenario Pembelajaran

Tema : Tanah Airku
Sub Tema : Kehidupan Kota
Kelompok : KB Teratai

Semester : II

Waktu : 3 x Pertemuan @ 60 menit

I. Kompetensi Dasar

Anak mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca

II. Indikator Hasil Belajar

- a. Mengetahui bunyi huruf a-z
- b. Membedakan huruf atau kata melalui gambar pada media *snader game*
- c. Mampu membaca gambar atau tulisan yang tertera pada media *snader game*.

III. Materi Pembelajaran

- A. Pengenalan huruf
- B. Pengenalan gambar dan kata

IV. Kegiatan Pembelajaran

- A. Media pembelajaran : *snader game*
- B. Teknik : demonstrasi, tanya jawab
- C. Langkah-langkah pembelajaran

Tabel 13. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Jenis Kegiatan
1.	Kegiatan Pembuka	a. Senam sehat ceria b. Berbaris c. Hafalan doa, surat, hadis, dan ikrar d. Tanya jawab tentang kehidupan kota
2.	Kegiatan Inti	Tahap 1 a. Guru menunjukkan gambar roti tawar yang biasa digunakan untuk sarapan orang kota, sambil mengeja r-o-t-i b. Guru mengenalkan gambar dasi yang sering

No.	Kegiatan	Jenis Kegiatan
		<p>dipakai oleh orang kota yang bekerja di kantoran</p> <p>c. Anak membaca gambar pada media <i>snader game</i></p> <p>d. Anak membaca huruf dan kata pada setiap kotak <i>snader game</i>.</p> <p>Tahap 2</p> <p>a. Guru mengenalkan media <i>snader game</i>.</p> <p>b. Guru mengenalkan dadu untuk memulai permainan.</p> <p>c. Guru menginformasikan cara bermain <i>snader game</i>.</p> <p>d. Anak praktek langsung bermain <i>snader game</i>.</p> <p>Tahap 3</p> <p>a. Guru menginformasikan aturan dalam bermain <i>snader game</i>.</p> <p>b. Anak praktek langsung bermain <i>snader game</i>.</p>
3.	Kegiatan Penutup	<p>a. Menyanyikan lagu alfabet.</p> <p>b. <i>Mereviw</i> kembali tentang kegiatan yaang telah dilaksanakan.</p>

V. Evaluasi

A. Evaluasi proses : aktivitas anak dalam kegiatan permainan *snader game*

B. Evaluasi hasil : tes lisan saat pada saat anak mendapat giliran untuk bermain *snader game*.

b. Tindakan dan observasi

1.Tahap Pertama

Tahap ini dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2013. Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan mengucapkan salam, guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak. Guru mengulas kembali materi sebelumnya yang telah di sampaikan yaitu mengenal

huruf dan mengenal gambar dan kata. Kemudian guru bercakap-cakap dengan anak mengenai kehidupan dikota, guru mengajak anak tanya jawab mengenai kehidupan kota. Anak mulai tertarik dengan apa yang guru sampaikan.

Tahap selanjutnya, guru memberikan informasi pembelajaran membaca permulaan melalui media *snader game*. Guru memperkenalkan media *snader game* kepada anak, sambil menjelaskan melafalkan huruf setiap kotak dari media *snader game*. Guru mengenalkan dadu untuk memulai permainan *snader game* dan menginformasikan cara bermain *snader game*. Bila mendapatkan gambar ular berarti anak harus turun mengikuti gambar ular sampai keekor ular. Sedangkan bila anak mendapatkan gambar tangga anak akan naik kepuncak tangga. Dalam memberikan penjelasan guru mempraktekkan langsung bagaimana cara bermain *snader game*. Anak-anak mulai penasaran dan ingin bermain. Sebelum anak praktek langsung bermain *snader game* guru memberikan aturan permainan sehingga anak-anak tidak berebut untuk memulai permainan tersebut.

Kegiatan membaca permulaan menggunakan media permainan *snader game* anak-anak tampak senang dan sangat antusias mengikuti aktivitas ini, anak-anak ingin sekali mencoba untuk bermain, mereka tidak sabar menunggu giliran untuk bermain *snader game*. Selama kegiatan berlangsung tidak terasa anak belajar banyak hal seperti anak harus antri menunggu giliran, berhitung, membaca, dan bersosialisasi.

Hasil pengamatan pada pembelajaran berjalan dengan lancar, anak-anak senang dan antusias, mereka berebut ingin mencoba permainan *snader game*. Akan

tetapi ada beberapa anak yang kesulitan menyebutkan huruf /q/ dan /x/ dan kata”qori” dan “xilofon” Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi anak.

Tabel 14. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Pertama

No.	Nama Anak	Mengenai Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY		√				√
3.	AMSM	√			√		
4.	AD		√		√		
5.	FAY			√			√
6.	FIM	√			√		
7.	FMA			√		√	
8.	GRS	√			√		
9.	HMW	√				√	
10.	KLR		√			√	
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√			√
13.	PAC		√		√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP		√			√	
17.	YKLL	√			√		
	Jumlah	9	5	3	10	4	3
		52,90%	29,40%	17,70%	58,80%	23,50%	17,70%

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

2 Tahap Kedua

Tahap ini dilaksanakan pada hari Selasa, 30 April 2013. Kegiatan pada tahap kedua sama dengan pada tahap kesatu. Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan mengucapkan salam, guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak. Guru mengulas kembali materi sebelumnya yang telah di sampaikan yaitu memberikan informasi pembelajaran membaca permulaan melalui media *snader game*. Guru memperkenalkan media *snader game* kepada anak, sambil melafalkan huruf setiap kotak dari media *snader game*. Guru mengenalkan dadu untuk memulai permainan *snader game* dan menginformasikan cara bermain *snader game*. Bila mendapatkan gambar ular berarti anak harus turun mengikuti gambar ular sampai keekor ular. Sedangkan bila anak mendapatkan gambar tangga anak akan naik kepuncak tangga. Dalam memberikan penjelasan guru mempraktekkan langsung bagaimana cara bermain *snader game*.

Kegiatan selanjutnya guru meminta anak untuk praktek langsung bermain *snader game*. Anak-anak tampak bergembira dan sangat aktif mengikuti aktivitas ini. Setelah kegiatan melalui media permainan *snader game* selesai, guru meminta anak-anak untuk membantu beres-beres melipat media *snader game*. Anak-anak tampak senang sekali dan mau bekerjasama untuk membantu melipat media *snader game*.

Hasil pengamatan pada pembelajaran berjalan dengan lancar, anak-anak senang dan antusias ingin mencoba mempraktekkan permainan *snader game*. Ada sebagian anak yang masih belum paham aturan permainan *snader game*. Akan tetapi

tidak mengurangi semangat anak-anak yang ingin mencoba bermain *snader game*. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi anak.

Tabel15. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Kedua

No.	Nama Anak	Mengenai Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY		√		√		
3.	AMSM	√			√		
4.	AD	√			√		
5.	FAY			√			√
6.	FIM	√			√		
7.	FMA			√		√	
8.	GRS	√			√		
9.	HMW	√			√		
10.	KLR		√			√	
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√		√	
13.	PAC		√		√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP	√			√		
17.	YKLL	√			√		
	Jumlah	11	3	3	13	3	1
		64,70%	17,70%	17,70%	76,40%	17,70%	5,90%

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

3. Tahap Ketiga

Tahap ini dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Mei 2013. Kegiatan diawali dengan berdoa dan salam. Guru membimbing anak berdoa diakhiri dengan

mengucapkan salam, guru menjawab salam dilanjutkan dengan mengabsen anak. Guru mengulas kembali materi sebelumnya yang telah di sampaikan yaitu mengenalhuruf dan mengelompokkantulisan dan gambar. Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu alfabet. Kemudian guru memberikan informasi pembelajaran membaca permulaan melalui permainan *snader game*. Guru menginformasikan bagaimana aturan permainan *snader game* kepada anak. Dan guru memulai permainan dengan meminta anak untuk hompimpah kemudian dilanjutkan dengan suit. Guru memberikan dadu pada anak yang mendapat giliran main pertama, kemudian anak memulai permainan *snader game*.

Hasil pengamatan pada pembelajaran tahap ini berjalan dengan lancar, walaupun ada satu anak yang belum paham cara bermain *snader game* dikarenakan anak tersebut termasuk anak berkebutuhan khusus, akan tetapi anak-anak senang dan antusias berebut untuk mempraktekkan permainan *snader game*. Berikut ini adalah tabel hasil evaluasi anak.

Tabel 16. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II Tahap Ketiga

No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√		
2.	AY		√		√		
3.	AMSM	√			√		
4.	AD	√			√		
5.	FAY			√			√
6.	FIM	√			√		
7.	FMA	√				√	

No.	Nama Anak	Mengenal Huruf			Mengelompokkan Tulisan dan Gambar		
		Nilai/Skor			Nilai/Skor		
		3	2	1	3	2	1
8.	GRS	√			√		
9.	HMW	√			√		
10.	KLR		√		√		
11.	KAVG	√			√		
12.	NRH			√		√	
13.	PAC	√			√		
14.	RRR	√			√		
15.	SLR	√			√		
16.	SNIP	√			√		
17.	YKLL	√			√		
	Jumlah	13	2	2	14	2	1
		76,40%	11,80%	11,80%	82,30%	11,80%	5,90%

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

c. Refleksi

Setelah melaksanakan keseluruhan perbaikan pembelajaran pada siklus II, didapatkan hasil pembelajaran, dimana guru mempunyai kemampuan di dalam menjelaskan materi dengan menggunakan media *snader game*. Peran aktif anak dapat meningkatkan kualitas belajar, karena anak merasa senang dan ingin tahu kemudian mencoba memainkan permainan dengan menggunakan media *snader game*. Dari data statistik pun terjadi peningkatan yang signifikan. Media permainan *snader game* yang dibuat menarik dan mudah dipahami oleh anak, sehingga membuat anak tidak jenuh dan membosankan. Hal ini mengindikasikan bahwa media permainan *snader games* sangat disukai anak-anak. Bahkan dengan penguasaan materi yang kompleks,

dan didukung kemampuan guru dalam menjelaskan materi yang baik menjadi alternatif bagi guru, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya kemampuan membaca permulaan. Jika dilihat dari data statistik pada siklus II mengalami peningkatan.

Tabel 17. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Nama Anak	Mengenal Huruf								
		RKH 1			RKH 2			RKH 3		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√			√		
2.	AY		√			√			√	
3.	AMSM	√			√			√		
4.	AD		√		√			√		
5.	FAY			√			√			√
6.	FIM	√			√			√		
7.	FMA			√			√	√		
8.	GRS	√			√			√		
9.	HMW	√			√			√		
10.	KLR		√			√			√	
11.	KAVG	√			√			√		
12.	NRH			√			√			√
13.	PAC		√			√		√		
14.	RRR	√			√			√		
15.	SLR	√			√			√		
16.	SNIP		√		√			√		
17.	YKLL	√			√			√		
	Jumlah	9	5	3	11	3	3	13	2	2
		52,90 %	29,40 %	17,70 %	64,70 %	17,70 %	17,70 %	76,40 %	11,80 %	11,80 %

Keterangan :

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Tabel 18. Rekapitulasi Rubrik Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus II

No	Nama Anak	Mengelompokkan Tulisan dan Gambar								
		RKH 1			RKH 2			RKH 3		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1.	AHN	√			√			√		
2.	AY			√	√			√		
3.	AMSM	√			√			√		
4.	AD	√			√			√		
5.	FAY			√			√			√
6.	FIM	√			√			√		
7.	FMA		√			√			√	
8.	GRS	√			√			√		
9.	HMW		√		√			√		
10.	KLR		√			√		√		
11.	KAVG	√			√			√		
12.	NRH			√		√			√	
13.	PAC	√			√			√		
14.	RRR	√			√			√		
15.	SLR	√			√			√		
16.	SNIP		√		√			√		
17.	YKLL	√			√			√		
	Jumlah	10	4	3	13	3	1	14	2	1
		58,80 %	23,50 %	17,70 %	76,40 %	17,70 %	5,90 %	82,30 %	11,80 %	5,90 %

Keterangan :

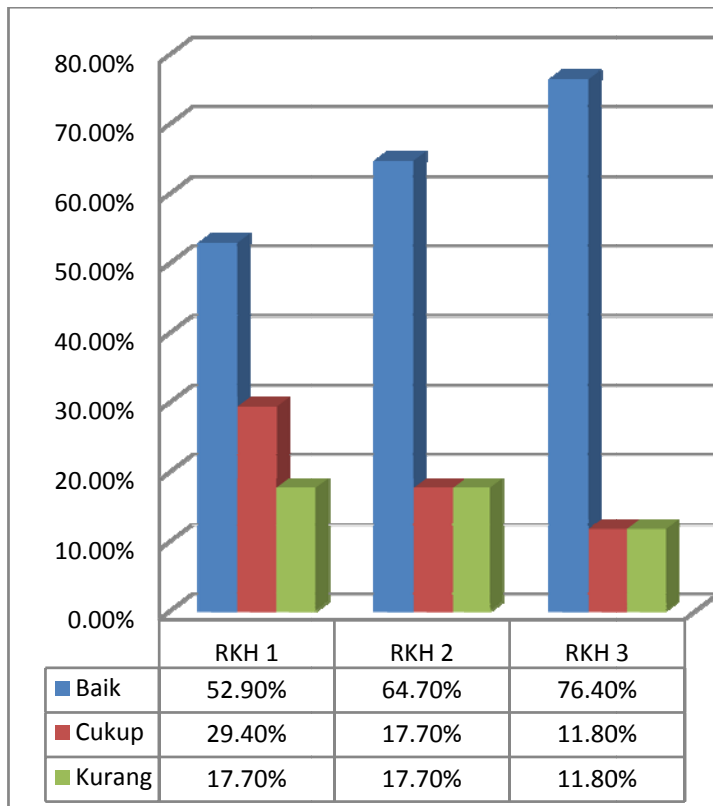
3 = baik

2 = cukup

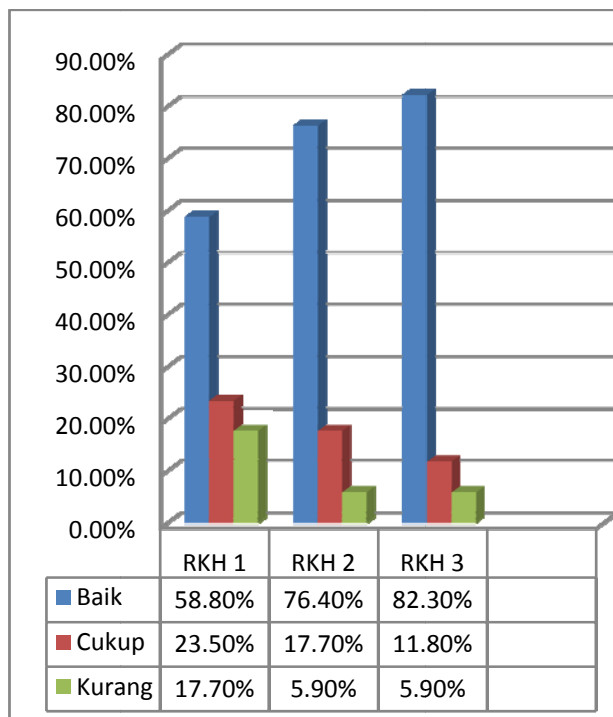
1 = kurang

Peningkatan pada siklus II bukan tanpa alasan, dengan kerja keras guru dan peran aktif anak dapat meningkatkan kualitas belajar. Anak merasa senang dan aktivitasnya mengindikasikan pada fokus pembelajaran. Memang tidak ada sesuatu yang sempurna, akan tetapi dengan melihat persentase hasil kemampuan mengenal huruf yang mengatakan nilai anak kategori baik sebesar 76,40%, cukup sebesar 11,80%, kurang sebesar 11,80%, sedangkan untuk mengelompokkan tulisan dan gambar yang mengatakan nilai anak kategori baik sebesar 82,30%, cukup sebesar

11,80%, dan kurang sebesar 5,90%. Perlu diketahui di samping hasil belajar parameter lainnya adalah anak sangat senang sekali melakukan kegiatan permainan *snader game*. Dengan dasar senang itulah maka akan membuat kualitas belajar juga semakin meningkat.



Gambar6.Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II



Gambar7. Rekapitulasi Kemampuan Mengelompokkan Tulisan dan Gambar Siklus II

Dengan melihat grafik pada siklus II diatas,kemampuan membaca permulaan melalui media *snader game* cukup optimal. Hal ini terlihat hampir setiap anak sudah paham dengan permainan *snader game*. Walaupun terdapat dua anak yang masih kesulitan dalam mengenal huruf dan kata, dikarenakan salah satu dari anak tersebut termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), dan satu lainnya masih termasuk anak baru. Berdasarkan data dari siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *snader game* tampak adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan, hal tersebut dapat dilihat dari tabel hasil evaluasi anak pada setiap tahap dalam pembelajaran membaca permulaan. Melalui media *snader game* walaupun dua anak belum mampu mengenal huruf dan mengelompokkan kata dan tulisan namun

secara keseluruhan anak-anak mengerti materi yang disampaikan dalam pembelajaran membaca permulaan. Begitu juga dengan penelitian pada siklus II, anak-anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena melalui media *snader game* anak tidak dipaksa untuk belajar akan tetapi anak merasa bermain.

C. Pembahasan

Perkembangan sistem pembelajaran pada era informasi sekarang sudah berubah. Membaca bukan masalah yang bisa menghambat anak tidak boleh mempelajarinya. Syarat mencapai tujuan itu hanya perlu mengubah cara belajar membaca sesuai dengan usia anak, sehingga terasa menyenangkan serta membangkitkan minat belajar. Upaya anak menganggap kegiatan belajar tidak ubahnya seperti bermain, bahkan memang berbentuk permainan *snader game*.

Teori yang mendasari untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu metode yang efektif yaitu menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar anak. Dalam hal ini, Paivio (1971) yang dikutip Joko Sutrisno (<http://www.erlangga.co.id/artikel/pendidikan/365-example-pages-andmenulinks.html>), salah satu teori yang mendasari tentang penggunaan pembelajaran visual yaitu *dual coding theory*. Menurut *dual coding theory*, informasi diproses melalui dua *channel* yang *independent*, yaitu *channel* verbal seperti teks dan suara, dan *channel* visual seperti diagram, animasi, dan gambar. Lebih lanjut berkaitan dengan *dual coding theory*, yang dilakukan oleh Paivio, Bagget (1989), dan Kozma (1991) yang dikutip Joko Sutrisna (<http://www.erlangga.co.id/artikel/pendidikan/365-example-pages-and>

menulinks.html) mengindikasikan bahwa dengan memilih perpaduan media yang sesuai, hasil belajar dari seseorang dapat ditingkatkan. Sebagai contoh bahwa materi informasi yang disajikan menggunakan visual akan lebih mudah dipahami oleh anak dari pada informasi yang hanya menggunakan kata-kata saja, gambar ilustrasi saja maupun berupa tulisan saja.

Teori *dual coding* ini jika dikaitkan dengan teori yang terkenal dalam teori kognisi adalah teori pemrosesan informasi. Robert Gagne (Suyanto, 2005:86) teori ini memandang belajar adalah proses memperoleh, mengolah, menyimpan, serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Bagaimana seseorang memproses suatu informasi baru, dapat dinyatakan bahwa teori ini mendukung pendapat yang menyatakan seseorang belajar dengan cara menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Peneliti berpendapat bahwa anak akan membangun dunia kognisi mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru.

Teori *Dual Coding* juga menyiratkan bahwa seseorang akan belajar lebih baik ketika media belajar yang digunakan merupakan perpaduan yang tepat dari verbal dan nonverbal. Ketika media belajar yang digunakan merupakan gabungan dari beberapa media maka kedua *channel* pemrosesan informasi (verbal dan nonverbal) dimungkinkan untuk bekerja secara paralel atau bersama-sama, yang berdampak pada kemudahan informasi yang disampaikan terserap oleh pembelajar.

Dalam penelitian di siklus II yang telah peneliti laksanakan sudah mengalami peningkatan walaupun masih ada beberapa anak yang nilainya cukup namun sudah

mampu, maka peneliti menganggap penelitian disiklus II yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan terhadap pengembangan bidang bahasa menggunakan media *snader game* pada Kelompok Bermain (KB) Teratai di *Playroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah berhasil berdasarkan kenaikan jumlah kemampuan anak bertambah. Dengan demikian kesulitan yang dialami anak sebelumnya dapat teratasi atau terpecahkan.

Penerapan dengan menggunakan media *snader game* tidak keluar jalur prinsip dalam pembelajaran di PAUD. Karena pada kenyataannya, anak-anak Kelompok Bermain (KB) Teratai merasa senang dan gembira dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan *snader game*. Anak-anak aktif dan antusias dan secara sadar pula mereka melakukan kegiatan tersebut. Dengan permainan menggunakan media *snader game* dan praktik langsung adalah pembelajaran yang mengedepankan pengalaman yang nyata. Hal ini yang menarik untuk diperhatikan adalah perubahan sistem pembelajaran berlangsung, anak-anak merasa ada kecocokan dengan cara pengajaran. Anak-anak yang sebelumnya bosan dan jenuh ketika didalam sentra, berubah menjadi bergairah dan bersemangat. Hal ini ditegaskan dengan peningkatan hasil belajar pada siklus I.

Pada siklus II anak semakin percaya diri dalam belajar. Dengan kemampuan membaca permulaan yang sudah baik, anak memberanikan diri untuk menunjukkan baik kepada teman ataupun gurunya dengan maju kedepan dan praktek langsung menggunakan permainan *snader game*. Ini merupakan pemandangan yang tidak terlihat pada siklus sebelumnya. Pada intinya apabila anak merasa senang melakukan

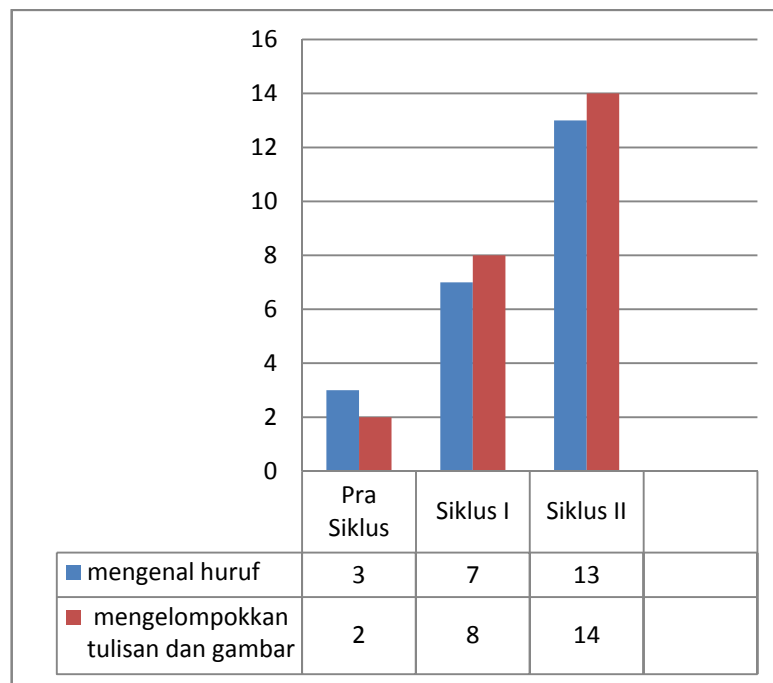
permainan *snader game* dan anak-anak tidak merasa dipaksa untuk belajar akan tetapi dengan melalui permainan *snader game* tersebut sebenarnya anak belajar banyak hal, dengan sistem pembelajaran yang mengajak anak untuk aktif bermain *snader game*, dapat merangsang anak untuk belajar membaca khususnya membaca permulaan. Ditambah lagi dengan penggunaan media *snader game* dengan ditambah gambar-gambar yang menarik dan warna-warni, membuat anak merasa lebih tertarik lagi.

Perbandingan antara Pra Tindakan, siklus I dan siklus II dapat diketahui dengan memperhatikan hasil nilai kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan kemampuan membaca permulaan anak lebih meningkat signifikan. Berikut ini tabel dan grafik perbandingan hasil rekapitulasi rubrik penilaian anak yang mampu dalam membaca permulaan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus I.

Tabel 19. Perbandingan Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Anak yang Mampu Membaca Permulaan pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus I

No	Indikator	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Mengenal huruf	3	7	13
2.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	2	8	14
	Jumlah	5	15	27
	Rata-rata	3	7	14
	Persentaserata-rata	17,6%	41,1%	76,5%
	Persentase keberhasilan			75%

Dari hasil perbandingan kemampuan membaca permulaan antara kemampuan membaca permulaan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan pada grafik di bawah ini sebagai berikut:



Gambar 8. Perbandingan Hasil Rekapitulasi Rubrik Penilaian Anak yang Mampu Membaca Permulaan pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus I

Dengan melihat tabel dan grafik pada kemampuan membaca permulaan, sebelum dan sesudah diadakanya tindakan, dapat diketahui apakah terdapat peningkatan atau tidak. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu kondisi pra tindakan sebesar 17,6%, pada siklus I sebesar 41,1% dengan peningkatan 17,6%, dan pada siklus II sebesar 76,5 dengan peningkatan 35,4%, artinya adanya suatu peningkatan yang lebihbaik dan hasilnya sangat memuaskan peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II. Dimana secara keseluruhan anak dapat memahami materi dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran pada deskripsi hasil siklus I dan siklus II yang telah peneliti laksanakan sudah mengalami peningkatan walaupun masih ada beberapa anak yang nilainya cukup namun sudah mampu, maka peneliti menganggap kemampuan di siklus II yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan terhadap pengembangan bidang bahasa melalui media permainan *snader game* untuk Kelompok Bermain (KB) Teratai di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah telah berhasil berdasarkan kenaikan jumlah kemampuan membaca permulaan anak. Dengan demikian kesulitan atau permasalahan yang dialami sebagian anak sebelumnya dapat teratasi atau terpecahkan.

Lebih khususnya penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *snader game* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut, bahwa kemampuan membaca permulaan anak mengalami peningkatan. Adapun perbandingan antara pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat diketahui sebagai berikut, yaitu dengan memperhatikan hasil nilai kemampuan membaca permulaan anak menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan media *snader game* kemampuan membaca permulaan anak lebih meningkat signifikan. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu kondisi pra tindakan sebesar 17,6%, pada siklus

I sebesar 41,1% dengan peningkatan 17,6%, dan pada siklus II sebesar 76,5 dengan peningkatan 35,4%, artinya adanya suatu peningkatan yang lebih baik dan hasilnya sangat memuaskan peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II. Dimana secara keseluruhan anak dapat memahami materi dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta bukti data dan bukti nyatadidapat setelah penerapan media *snader game* yang ternyata mampu meningkatkan kemampuan membacapermulaan pada anak, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru menggunakan media *snader game* untuk lebih mudah bagi anak dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan. Guru hendaknya selalu mencari cara dan teknik serta strategi pembelajaran yang terbaik dalam peningkatan perkembangan kemampuan anak didik dengan mencari pengalaman lapangan bahkan mencoba melakukan gagasan/ ide dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran, guru hendaknya bertindak sebagai motivator dan mengkaji metode yang akan diajarkan, sehingga dalam pelaksanaannya tidak akan terjadi permasalahan yang sudah dihadapi peneliti di atas.
3. Dalam penggunaan media *snader game* hendaknya guru mempersiapkan huruf-huruf, kata-kata dan gambar disesuaikan dengan karakteristik anak

4. Kepada peneliti lainnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, untuk menentukan faktor-faktor lain yang dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan. Melalui usaha ini, antara peneliti yang satu dengan peneliti yang lain dapat menunjukkan kinerja semakin baik dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basuki W. & Farida M. (1993). *Media Pengajaran*. Depdikbud Dirjen Dikti Pembinaan Tenaga kependidikan.
- Evi Hasim, (2008),Penggunaan Media Kata Bergambar dalam upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas 1 Sekolah dasar,*Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Vol. 5 No. 2 Juli 2008, Hal 78-87.
- Farida Rahim. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hurlock, E. B. (1991). *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press Group
- Joko Sutrisno. (2008). *Peran Multimedia dalam Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa*. Diakses dari <http://www.erlangga.co.id/artikel/pendidikan/365-example-pagesand-menu-links.html>. pada tanggal 23 Juni 2013. Jam 19.00 WIB.
- Maimunah Hasan. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Mulyono Abdurrahman. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Nana Syaodiah. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Poerwadarminta. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*-Edisi Kedua, Cetakan Kesepuluh. Jakarta: BalaiPustaka.

- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat
- SoemiartiPadmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sutrisno Hadi. (2000). *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi
- Tadkiroatun Musfiroh. (2009). *Menumbuhkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana
- Undang-undang Sisdiknas. (2003). *Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Yusep Nur Jatmika. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press
- <http://www.ayahbunda.co.id/Artikel/Terbaru/Terbaru/bermain.ular.tangga.belajar.pahami.aturan/001/007/339/3>.pada tanggal 20 Februari 2013. Jam 11.00 WIB.
- (<http://hafismuaddab.wordpress.com/2012/05/22/sejarah-permainan-ular-tangg/>).pada tanggal 21 Februari 2013.Jam 16.00 WIB.
- (<http://id.wikipedia.org/wiki/ular-tangga>).pada tanggal 21 Februari 2013.Jam 17.30 WIB.
- <http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2013/07/2.Juknis-Kelompok-Bermain.pdf>.pada tanggal 7 September 2013.Jam 13.00 WIB
- <http://auliamakro.wordpress.com/pendidikan-anak-usia-dini/hakikat-kelompok-bermain/>.pada tanggal 7 September 2013. Jam 13.30 WIB

LAMPIRAN 1**Rencana Kegiatan Harian**

Kelompok/Sentra : Teratai / Balok
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Senin, 22 April 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Budaya
Sub Tema : Budayaku

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas		
Moral dan nilai agama	Prilaku baik buruk benar salah (NAM 9)	Prilaku baik dan prilaku buruk	Kegiatan Pembuka : 30 menit - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar. - Tanya jawab tentang prilaku baik, buruk, benar, salah.	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Lompak kedepan dengan satu kaki (MK.5)	Melompat dengan satu kaki	Transisi (15 menit) - Toilet training - Praktek Langsung Lompat ke depan dengan satu kaki bermain engklek	Anak	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Sosial Emosional	Adab BAK/BAB sesuai agama dan budaya masing-masing (SEM.2)	Adab BAK/BAB sesuai agama dan budaya masing-masing	Tanya jawab tentang adab BAK/BAB	anak	observasi
Bahasa	Memahami dua perintah (B.4)	Memahami dua perintah	Praktek langsung “tirukan bunyinya” Guru mengenalkan huruf a-l, dan kata yang mengandung bunyi huruf sama “a” apel	Media <i>snader game</i> , anak	Unjuk kerja
Kognitif	Bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga, (K.7)	Bentuk-bentuk geometri	Praktek langsung Membuat rumah adat	Macam-macam bentuk balok	Unjuk Kerja
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
Karakter	Menyanyikan lagu bernuansa kebangsaan	Menyanyikan lagu Garuda Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - Recalling - Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” - Doa - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

Yogyakarta, 22 April 2013

Mengetahui :

Kepala BG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai

Observer,

V. Ari Vitri K

 Risah Arijani
 NIM : 09111244050


Rencana Kegiatan Harian

Kelompok/Sentra : Teratai / Alam
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Budaya
Sub Tema : Budayaku

101

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit <ul style="list-style-type: none"> - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas 		
Moral dan nilai agama	Prilaku menghargai (NAM.11)	Prilaku menghargai	Kegiatan Pembuka : 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar. - Tanya jawab tentang anak yang suka menghargai temannya 	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Lempar bola dari atas kepala ke tempat lebih jauh (MK.9)	Lempar bola dari atas kepala	Transisi (15 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Toilet training - Praktek Langsung Melempar bola dari atas kepala ketempat yang lebih jauh. 	Anak, bola	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Bahasa	Memahami dua perintah (B.4)	Memahami dua perintah	Praktek langsung “tirukan bunyinya” Guru mengenalkan huruf m-z, dan kata yang mengandung bunyi huruf sama “m” mobil	Media <i>snader game</i> , anak	Unjuk kerja
Kognitif	Nama-nama makanan (K.2)	Nama-nama makanan	Tanya jawab tentang jenis-jenis makanan tradisional	anak	Obsevasi
Fisik Motorik	Meraba (kasar, halus, panas-dingin, tumpul-runcing) MH.20	Meraba (kasar, halus, panas-dingin, tumpul-runcing)	Praktek langsung Anak diminta untuk meraba benda yang ada di dalam kotak.	Katak/kantong, bata, batu, pasir, kapas, pensil, air hangat, air es.	Unjuk kerja
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
	Menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - Recalling - Menyanyikan lagu “mentok-mentok” - Doa - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

Yogyakarta, 24 April 2013

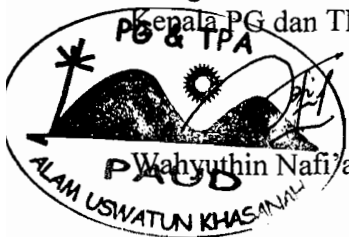
Mengetahui :

Kepala PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai

Observer,

V. Ari Vitri K

 Risah Arijani
 NIM : 09111244050


Rencana Kegiatan Harian

Kelompok/Sentra : Teratai / Persiapan
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Budaya
Sub Tema : Budayaku

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit <ul style="list-style-type: none"> - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas 		
Moral dan nilai agama	Prilaku baik buruk benar salah (NAM 9)	Prilaku baik dan prilaku buruk	Kegiatan Pembuka : 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar. - Tanya jawab tentang prilaku baik, buruk, benar, salah. 	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Gerakan binatang dan pohon tertiup angin (MK16)	Gerakan binatang dan pohon tertiup angin	Transisi (15 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Toilet training - Praktek Langsung Menirukan gerakan binatang dan pohon tertiup angin 	Anak	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Bahasa	Kalimat tanya (B.7)	Kalimat tanya	Praktek langsung Guru bertanya kepada anak tentang tulisan dan gambar yang ada di media <i>snader game</i>	Media <i>Snader game</i> , anak	Unjuk Kerja
Fisik motorik	Memegang benda kecil (MH.26)	Memegang benda kecil	Praktek langsung Meronce benda-benda kecil berupa balok.-balok kecil warna-warni.	Balok-balok kecil warna-warni, piring kertas, tali	Hasil karya
Kognitif	Bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga, segi panjang) K.7	Bentuk-bentuk geometri	Pemberian tugas menempel bentuk geometri.	Kertas, lem, pola bentuk-bentuk geometri	Hasil karya
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
	Menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - Recalling - Menyanyikan lagu “potong bebek angsa” - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

Mengetahui :
Kepala PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai,

Yogyakarta, 25 April 2013

Observer,

V. Ari. Vitri K.

Risah Arijani
NIM : 09111244050



Rencana Kegiatan Harian

Kelompok/Sentra : Teratai / Balok
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Tanah Airku
Sub Tema : Kehidupan Kota

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas		
Moral dan nilai agama	Doa sebelum dan sesudah belajar (NAM.2)	Berdoa	Kegiatan Pembuka : 30 menit - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar.	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Naik turun tangga dengan kaki bergantian (MK.4)	Naik turun tangga dengan kaki bergantian (MK.4)	Transisi (15 menit) - Toilet training - Praktek Langsung Naik turun tangga dengan kaki bergantian .	Anak, anak tangga	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		
bahasa	Cerita pengamalan (B)	Cerita pengamalan	Praktek Langsung Menceritakan gambar yang dipijak anak.	Media <i>snader game</i> , anak.	Unjuk kerja

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Kognitif	Menyebutkan bilangan 1-5 (K)	Menyebutkan bilangan 1-5 (K)	Praktek langsung menghitung jenis-jenis balok	Berbagai macam bentuk balok	Unjuk Kerja
Sosial Emosional	Meminta maaf (KM.13)	Meminta maaf	Guru bercerita anak yang suka meminta maaf	Buku cerita	obsevasi
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
Karakter	Menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - Recalling - Menyanyikan lagu "desaku" - Doa - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

Mengetahui :
Kepala PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai

Yogyakarta, 29 April 2013

Observer,

V. Ari Vitri K.

Risah Arijani
NIM : 09111244050



Rencana Kegiatan Harian

Kelompok/Sentra : Teratai / Peran
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Selasa, 30 April 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Tanah Airku
Sub Tema : Kehidupan Kota

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas		
Moral dan nilai agama	Doa sebelum bepergian (NAM.4)	berdoa	Kegiatan Pembuka : 30 menit - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar.	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Memandang bola tanpa berpedaangan dengan kaki mengayun (MK.12)	Memandang bola tanpa berpedaangan dengan kaki mengayun	Transisi (15 menit) - Toilet training - Praktek Langsung Memandang bola tanpa berpedaangan dengan kaki mengayun .	Anak, bola	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Bahasa	Kalimat sederhana (B.6)	Kalimat sederhana	Praktek Langsung Menyebutkan huruf dan gambar	Media <i>snader game</i> , anak, dadu	Unjuk kerja
Fisik motorik	Memasukkan benda kecil (MH.27)	Memasukkan benda kecil	Praktek langsung Memerankan penjual dan pembeli biji-bijian	Botol belas air mineral, biji-bijian, pasir, krikil	obsevasi
Kognitif	Ukuran besar-kecil, panjang-pendek, ringan-berat, rendah-tinggi (K.7)	Ukuran besar-kecil, panjang-pendek, ringan-berat, rendah-tinggi	Praktek langsung anak memerankan penjual dan pembeli di supermarket.	Pakaian ukuran besar dan kecil, botol-botol minuman bekas dengan berbagai ukuran, miniatur buah-buahan. alat kasir.	Unjuk kerja
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
	Menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - Recalling - Menyanyikan lagu - Doa - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

Yogyakarta, 30 April 2013

Mengetahui :

Kepala PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai

Observer,

V. Ari Vitri K.

 Risah Arijani
 NIM : 09111244050


Rencana Kegiatan Harian

Kelompok/Sentra : Teratai / Persiapan
Semester/Minggu Ke: II /IV
Hari/Tanggal : Kamis, 2 Mei 2013

Waktu : 07.00 – 11.00 WIB
Tema : Tanah Airku
Sub Tema : Kehidupan Kota

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
			Kegiatan sebelum masuk kelas : 75 menit - Penyambutan Anak - Anak bermain bebas di luar kelas		
Moral dan nilai agama	Doa sebelum bepergian (NAM.4)	berdoa	Kegiatan Pembuka : 30 menit - Senam sehat ceria - Berbaris - hafalan doa, surat, hadis, ikrar.	Tape rekorder, kaset/cd, anak	Unjuk kerja Observasi
Motorik kasar	Lari dengan membawa benda ringan (MK.1)	Lari dengan membawa benda ringan	Transisi (15 menit) - Toilet training - Praktek Langsung berlari dengan membawa bola.	Anak, bola	Unjuk kerja
			Kegiatan Inti/Sentra : 110 menit		
			Snack time Doa mau makan Doa setelah makan Doa mau belajar		
Bahasa	Kalimat sederhana (B.6)	Kalimat sederhana	Praktek Langsung “menyebutkani huruf dan gambar yang dipijak anak”	Media <i>snader game</i> , anak, dadu	Unjuk kerja

Aspek Perkembangan	Indikator Perkembangan	Konsep/Materi	Kegiatan	Alat & Bahan	Penilaian
Kognitif	Perbedaan dua benda yang sejenis (KA.4)	Perbedaan dua benda yang sejenis.	Pemberian tugas Memberi tanda silang ada gambar yang janggal	LKA	Penilaian
Motorik halus	Memasukkan benda kecil (MH.27)	Memasukkan benda kecil	Praktek langsung “meronce manik-manik”	Manik-manik warna warni, tali, anak.	Unjuk kerja
			Kegiatan Penutup : 10 menit		
	Menyanyikan lagu	Menyanyikan lagu	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu beres-beres - <i>Recalling</i> - Menyanyikan lagu - Doa - Penutup 	Anak	Unjuk Kerja

110

Mengetahui :
Kepala PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Guru Kelompok Bermain (KB) Teratai

Yogyakarta, 2 Mei 2013

Observer,



Wahyuni Nafiatul Firdaus, ST

V. Ari Vitri K.

Risah Arijani
NIM : 09111244050

LAMPIRAN 2**Panduan Wawancara**

Hari/Tanggal : Kamis, 18 April 2013
Sumber Informasi : V. Ari Vitria K

No.	Indikator Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan di Kelompok Bermain (KB) Tearai di <i>Playgroup</i> dan TPA Alam Uswatun Khasanah?	Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dilakukan Tidak secara tetjadwal, hanya setiap pemberian materi dilakukan mengeja huruf perkata.
2.	Bagaimana persiapan sebelum kegiatan?	Persiapan sebelum kegiatan dilakukan dengan media papan tulis dan mengeja kata yang ditulis dipapan tulis.
3.	Apa saja alat atau media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	Media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu buku, gambar, papan tulis, pazzel, balok huruf.
4.	Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	Peran guru dalam pembelajaran membaca permulaan masih berpusat pada guru.
5.	Apa saja hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan?	Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan yaitu anak cepat bosan.

LAMPIRAN 3

Instrumen Observasi Siklus I Tahap Kesatu Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Snader Game*

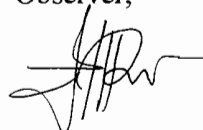
Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH dan	√		Guru mengajarkan anak cara melafalkan huruf a – l dan kata yang mengandung bunyi huruf sama “a” apel
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media <i>snader game</i>	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media <i>snader game</i>		√	
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan memperhatikan
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru		√	
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan		√	KBM berjalan sangat menyenangkan.

2.	KBM berjalan dengan baik	√		
3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		

Yogyakarta, 22 April 2013

Observer,



Risah Arijani

NIM : 09111244050

Instrumen Observasi Siklus I Tahap Kedua
Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Snader Game*

Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH dan	√		Guru mengajarkan Anak cara melafalkan huruf m – z dan kata yang mengandung bunyi huruf sama “m” mobil
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media snader game	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media snader game	√		
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan Memperhatikan dengan antusias, mereka berebut maju kedepan untuk mencoba membaca.
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru	√		
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan	√		KBM berjalan sangat menyenangkan .
2.	KBM berjalan dengan baik	√		

3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		
----	---	---	--	--

Yogyakarta, 24 April 2013

Observer,



Risah Arijani

NIM : 09111244050

Instrumen Observasi Siklus I Tahap Ketiga
Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Snader Game*

Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH dan	√		Guru mengajarkan Anak cara melafalkan huruf a – z dan guru membacakan tentang tulisan dan gambar yang ada di media <i>snader game</i>
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media <i>snader game</i>	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media <i>snader game</i>	√		
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan Memperhatikan dengan senang, serta berebut maju kedepan untuk Membaca.
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru	√		
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan	√		KBM berjalan sangat menyenangkan.
2.	KBM berjalan dengan baik	√		

3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		
----	---	---	--	--

Yogyakarta, 25 April 2013

Observer,



Risah Arijani
NIM : 09111244050

Instrumen Observasi Siklus II Tahap Kesatu
Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Snader Game*

Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH dan	√		Guru mengajarkan kepada anak menceritakan gambar yang ada di setiap kotak media <i>snader game</i>
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media <i>snader game</i>	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media <i>snader game</i>	√		
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan Memperhatikan.
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru		√	
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan	√		KBM berjalan sangat menyenangkan.
2.	KBM berjalan dengan baik	√		

3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		
----	---	---	--	--

Yogyakarta, 29 April 2013

Observer,



Risah Arijani
NIM : 09111244050

Instrumen Observasi Siklus II Tahap Kedua
Proses Pembelajaran Menggunakan Media Snader Game

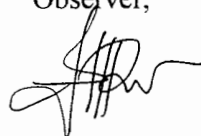
Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH dan	√		Guru mengajarkan anak Menyebutkan huruf dan membaca gambar dan tulisan
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media snader game	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media snader game	√		
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan Memperhatikan
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru	√		
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan	√		KBM berjalan sangat menyenangkan.
2.	KBM berjalan dengan baik	√		

3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		
----	---	---	--	--

Yogyakarta, 30 April 2013

Observer,



Risah Arijani

NIM : 09111244050

Instrumen Observasi Siklus II Tahap Ketiga
Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Snader Game*

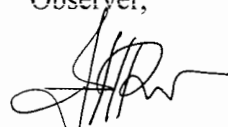
Berikan tanda cek (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

No.	Aspek yang di observasi	Kemunculan		Komentar
		Ya	Tidak	
GURU				
1.	Membuat RKH	√		Guru menceritakan gambar yang ada pada media snader game
2.	Mempersiapkan setting kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan	√		
3.	Menyediakan alat dan media untuk membaca permulaan	√		
4.	Memimpin doa dan salam	√		
5.	Mengatur tempat duduk anak	√		
6.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan apersepsi	√		
7.	Melaksanakan pembelajaran membaca permulaan dengan media snader game	√		
8.	Mengaktifkan anak melalui media snader game	√		
9.	Memberikan motivasi dan semangat kepada anak untuk aktif	√		
10.	Membantu anak yang mengalami kesulitan	√		
11.	Melaksanakan penilaian /evaluasi	√		
12.	Menutup kegiatan pembelajaran	√		
ANAK				
1.	Berdoa dan menjawab salam	√		Anak mendengarkan dan Memperhatikan, anak berebut ingin mencoba Mempraktekkan Permainan <i>snader game</i> .
2.	Memperhatikan penjelasan guru	√		
3.	Menjawab pertanyaan guru		√	
4.	Melafalkan huruf	√		
5.	Mengelompokkan tulisan dan gambar	√		
KBM				
1.	Semua materi dapat dilakukan dalam waktu yang telah ditentukan	√		KBM berjalan sangat menyenangkan.
2.	KBM berjalan dengan baik	√		

3.	Anak dengan bimbingan dari guru bersama-sama menyimpulkan hasil belajar	√		
----	---	---	--	--

Yogyakarta, 2 Mei 2013

Observer,



Risah Arijani

NIM : 09111244050

LAMPIRAN 4

Gambar Proses penelitian



Guru memberikan penjelasan tentang *snader game*



Anak-anak berebut maju kedepan untuk membaca



Proses akhir evaluasi diakhir pembelajaran dengan menanyakan kembali huruf dan gambar serta tulisan yang ada pada media *snader game*



Guru menjelaskan aturan permainan *snader game*



Guru mempraktekkan langsung, cara bermain *snader game*



Anak-anak bersama-sama membereskan media *snader game*



Sebelum permainan *snader game* dimulai, anak-anak melakukan hompimpah



Anak-anak mulai belajar membaca melalui media *snader game*.

Surat Keterangan Validitas Instrumen Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Ch. Ismanati
NIP : NIP. 19620326 198702 2 001
Jabatan : Dosen FIP Universitas Negeri Yogyakarta


Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa di bawah ini :

Nama : Risah Arijani
NIM : 09111244050
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Rogram Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat digunakan dalam penempuhan tugas akhir skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Untuk Kelompok Bermain (KB) A1 Melalui *Snader Game* Di Playgroup Dan TPA Alam Uswatun Khasanah Kronggahan 1, Trihanggo, Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 April 2013



Dr. Ch. Ismanati
NIP. 19620326 198702 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00

No. : 2258 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 APR 2013

Yth.: Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Risah Arijani
NIM : 09111244050
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD
Alamat : Saren, Wedomaratani, Ngemplak, Sleman

Sehubungan dengan hal itu, perkenalkanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : Playgroup dan TPA Alam Uswatun Khasanah, Kronggahan I, Trihanggo, Gamping, Sleman
Subyek : Siswa KB A1 PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah
Obyek : Kemampuan membaca permulaan
Waktu : April – Juni 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Untuk Kelompok Bermain (KB) A1 Melalui Media Snader Game Di Playgroup Dan TPA Alam Uswatun Khasanah Kronggahan 1 Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Tembusan Yth:

1. Rektor
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3102/A/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 2258/UN34.11/ PL/2013
Tanggal : 10 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 15 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RISAH ARIJANI NIP/NIM : 09111244050
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN UNTUK KELOMPOK BERMAIN (KB) A1 MELALUI MEDIA SNADER GAME DI PLAYGROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH KRONGGAHAN I TRIHANGGO GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : PLAYGROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH, KRONGGAHAN I Kel. TRIHANGGO, Kec. GAMPING, Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 10 April 2013 s/d 10 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 10 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Ka. Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1245 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDII-A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3102/V/4/2013 Tanggal : 10 April 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : RISAH ARIJANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244050
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Saren RT 5 RW 13 Wedomartani, Ngemplak, Sleman
No. Telp / HP : 085640112903
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
UNTUK KELOMPOK BERMAIN (KB) AI MELALUI SNADER GAME DI
PLAYGROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH KRONGGAHAN I
TRIHANGGO SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : PG & TPA Alam Uswatun Khasanah
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 12 April 2013 s/d 12 July 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

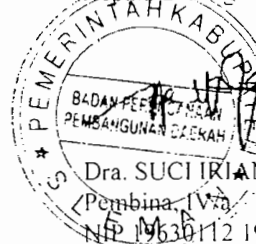
Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 12 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi

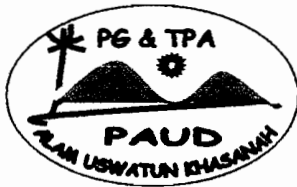


Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina, IVa
NIP. 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Gamping
6. Pengelola PG & TPA Alam Uswatun Khasanah
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
8. Yang Bersangkutan



PLAY GROUP & TPA ALAM USWATUN KHASANAH

PKBM WIDYA USAHA DESA TRIHANGGO

No : 245/PG-TPA.AUK/VII/'13

Hal : Surat Ijin

Dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas layanan pendidikan, maka Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST.

Jabatan : Kepala Lembaga

Lembaga : PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Memberikan ijin untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi di PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah kepada :

Nama : Risah Arijani

NIM : 09111244050

Program Studi : PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

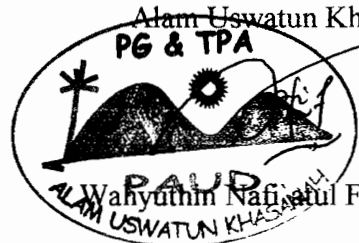
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Snader Game* di *Playgroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Demikian Surat ijin ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2013

Kepala PG dan TPA

Alam Uswatun Khasanah



Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST.